MAGAZYN FANÓW GIER KOMPUTEROWYCH



TOP SECRET

2xCD-ROM

nr 10/2002 • PAŹDZIERNIK
cena 15 zł w tym 7% VAT

Indeks 370487



Neverwinter Nights

Na północ od Baldur's Gate



EIDOS

TS Numer 10/20

PEŁNA WERSJA

THIEF

THE DARK PROJECT

łatki
ivilization 3
Theft Auto III
Knight 2
of Fortune 2
raft III

do gier
Predator 2
Siege
ght II
r Nights
t III

z gier
onders II
o GP
nter Nights
old: Crusader
arcraft III

raz obszerna BAZA TIPSÓW

Trzydzieści lat minęło Icewind Dale 2

Counter-Strike w pojedynkę Condition Zero

Podręcznik zwycięzcy Warcraft III

124 sprawdzone tipsy

READ.ME

Jeśli czytałeś TOP SECRET, to znamy się nie od dziś. Stała się wielka rzecz: legenda powróciła. Dzięki składamy Robertowi Magdziakowi i Marcinowi Borkowskiemu za ich wkład w przywrócenie pierwszego polskiego pisma o grach. Operacja była niewykonalna i tylko dlatego się udała. Nie pierwszy raz w historii TS-u.

Starej wierze chcemy powiedzieć dwie rzeczy. Po pierwsze: są z nami Haszak i RooS oraz wypróbowana ekipa z innych pism, więc o kompetencje i humor możecie się nie martwić. Po drugie: wszyscy jesteśmy pełni napięcia, bo choć włożyliśmy w przygotowanie pisma maksymalny wysiłek, to wy zdecydujecie, czy powrót Top Secretu okaże się ponurą ekshumacją czy cudem reinkarnacji.

Jeśli wierzycie w nasze możliwości, kupujcie Top Secret i namawiajcie młodzież. Powiedzcie nam, co myślicie – czekamy na krytyczne uwagi. Pochwały grożą redakcyjną ekstazą i tygodniową imprezą w starym stylu, a sąsiadująca z nami redakcja Newsweeka tego by nie zniosła.




Marcin Przasnyski
Aleksy Uchański

Jeśli nie czytałeś TOP SECRETU, to najwyższy czas nadrobić stratę. Te skromne dziewięć liter tytułu symbolizuje kawał historii, która – jak się do niedawna wszystkim zdawało – na zawsze już zaległa na spodzie stosu starych czasopism, w zakurzonym pudle w piwnicy. Na Top Secrecie, skromnym, ale ambitnym magazynie fanów gier komputerowych, wychowało się pierwsze pokolenie polskich graczy.

Ci, którzy ukończyli 15 lat w 1989 roku (wtedy wystartował Top Secret), dobiegają właśnie trzydziestki, ale idziemy o zakład, że nie zapomnieli. Ba, wielu z nich nadal gra i wspomina stare czasy, gdy gry komputerowe były pasją i sposobem na życie, nie branżą czy biznesem. Wiadomo, co odpowiedzą, zapytani o najlepsze pismo o grach.

My też czujemy, że dwudziestowieczny Top Secret był wyjątkowy i niepowtarzalny. Dlatego wymyśliliśmy go całkowicie od początku na miarę nowej epoki i wierzymy, że dla was też będzie najlepszy. Dopiszmy razem nowe rozdziały do pięknej historii.

Nowatorstwo Top Secretu polega na założeniu, że najważniejsze są zapowiedzi. Nowości (w formie wyczerpujących Raportów) zajmują o wiele więcej miejsca niż recenzje (czyli krótkie Werdykty). Więcej o koncepcji magazynu piszemy w artykule na stronie 6.

Wymyślając nowe pismo, nie skopiowaliśmy żadnego z istniejących. Oparliśmy się pokusie zaczerpnięcia wprost ze znakomitych amerykańskich wzorców – Computer Gaming Worlda czy PC Gamera. Poszukując formuły, sięgnęliśmy do rodzimych składników. Oto przepis: szklanka entuzjazmu z pierwszych Top Secretów, worek luzu z późniejszych, do tego czubata łyżka chłodnego profesjonalizmu Gamblera, szczypta szaleństwa Resetu, pół kropli nowatorstwa Secret Service'u i tona świeżuteńkich pomysłów prosto z naszych głów. W kuchni od dawna unoszą się smakowite zapachy, a wypieczona potrawa właśnie wjechała na twój stół.

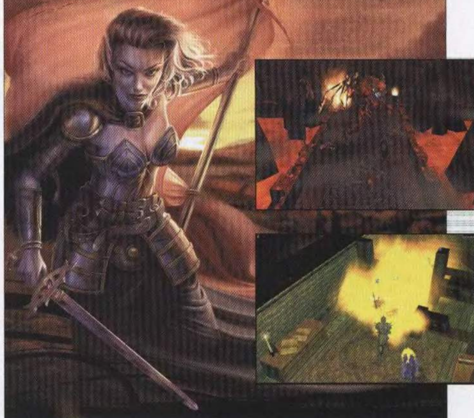
Mniam, od dawna brakowało czegoś do poczytania! Nie przypadkiem wymieniliśmy tytuły, które były lubiane za teksty, a nie za to, ile płyt dokładają. Ale wydać teraz pismo bez płyt byłoby samobójstwem. Nie przypadkiem też wymieniliśmy magazyny, które już nie istnieją. One nie zdążyły albo nie potrafiły zaakceptować zmieniających się wymagań, a jednym z nich jest dołączać atrakcyjne płyty.

Najważniejsze jest jednak dla nas to, aby robić pismo, którego nie wyrzuca się do kosza po oderwaniu płyt. **Nasz cel: przywrócić wiarę w dobre teksty, przypomnieć, na czym polega radość z inteligentnej lektury.**

Panie i panowie, numer pierwszy uważamy za otwarty!

Rozkaz: przeczytać od deski do deski. Wysłać nam swoje uwagi pod adresem: **tajne@top-secret.pl**

RAPORT



RAPORT

PORADNIK



TAPETA



WERDYKT



RAPORT



WERDYKT

CREDO

NEWS

TAPETA

PORADNIK

TIPSY

WWW

TECHNO

VARIA

TYLDA

FORUM

MARTINEZ

NOWY TOP SECRET RZĄDZI SIĘ ŻELAZNYMI ZASADAMI

Ściśle Tajne

Nasza nowatorska formuła zakłada maksimum treści w przejrzystej formie. Zabawę na komputerze traktujemy poważnie i tworzymy magazyn, który stara się zaspokoić sto procent potrzeb aktywnego gracza

Top Secret to stustronicowe pismo z dwiema płytami CD za umiarkowaną cenę. Płyty są do grania, a pismo do czytania, dlatego ich tworzeniu poświęcamy równie wiele uwagi.

Nasze rubryki oddają cykl życia gry komputerowej. Śledzimy jej rozwój od najmniejszej wzmianki przez kolejne etapy produkcji: zapowiedzi, screenshoty, dema, wersje beta, aż do finalnej gry.

Top Secret stoi nowościami. Krótkie zapowiedzi gier, które ukażą się nie wcześniej niż w ciągu kilku miesięcy, umieszczamy w rubryce **News**. Najwięcej miejsca poświęcamy natomiast tym tytułom, które wkrótce wchodzą do sprzedaży. W rubryce **Raport** zbieramy na ich temat wszelkie informacje – te podawane do publicznej wiadomości i te ukrywane przez producentów.

Gdy gra trafia do sklepów, podsumowujemy jej walory w rubryce **Werdykt**. Uwaga: Większość gier to rozczarowania. Top Secret ma wysokie wymagania i krytycznie recenzuje gry. Nie czepiamy się dla zasady. Stawiamy surowe oceny, konfrontując finalny produkt z obietnicami.

Najlepsze gry rozkładamy na czynniki pierwsze i tworzymy kompleksowy **Poradnik**, który pomaga grać. Tajne kody i sztuczki w dużych ilościach podajemy w rubryce **Tipsy**.

Śledzimy nowinki i informujemy o sprzęcie. W dziale **Techno** zajmujemy się tym, co potrzebne do grania: częściami komputera, systemem, sterownikami, akcesoriami.

Dział **Varia** to miejsce dla pozostałych, różnorodnych tematów związanych z grami. Chętnie sięgamy w przeszłość i przypominamy dumne początki gier. Zadajemy niedyskretne pytania wybitnym twórcom. Sięgamy za kulisy powstawania gier, przyglądamy się technologiom, narzędziom, procesom. Śledzimy wydarzenia w internetowych społecznościach fanów. Ta rubryka będzie rosła, o ile spotka się z aprobatą czytelników. Czekamy na opinie i sugestie tematów!

Śmiejemy się do rozpuku. Cały Top Secret jest na luzie, ale w rubryce **Tylda** puszczają nam hamulce. Przysyłajcie swoje żarty!

Jesteśmy w internecie. Pod adresem **www.top-secret.pl** można się z nami kontaktować i skorzystać ze stale rosnącej bazy informacyjnej, a także dyskutować. Najciekawsze wątki oraz odpowiedzi na listy czytelników będą publikowane co miesiąc w rubryce **Forum**.

To, co znajdzie się w następnych numerach, zależy od was. Piszcie!

Płyty CD tworzymy z najwyższą starannością. Dobieramy najnowsze **dema**, aktualne **łatki i sterowniki**, ciekawe **filmy** oraz wszelkiego rodzaju **dodatki** do gier. Na CD publikujemy też kolejne wersje ciągle rozbudowywanej **bazy tipsów**.

Dobierając pełną wersję gry, kierujemy się **dobrym gustem**. Co prawda nie każdy producent daje się przekonać do sprzedania gry gazecie, ale przysyłajcie swoje propozycje pełnych wersji. Będziemy o nie walczyć.

Pełna wersja gry zawsze jest wzbogacona o wszelkie możliwe dodatki. Na płycie obowiązkowo umieszczamy **łatki** aktualizujące grę do najnowszej wersji. Dołączamy zestawy **dodatkowych misji**, a kiedy to możliwe, także najlepsze **tapety**, **tematy pulpitu**, **edytory i mody**. Do wszystkich angielskich wersji tworzymy łatkę polonizującą.

Czekamy na listy! Top Secret słynął ze świetnego kontaktu z czytelnikami i podtrzymujemy tę tradycję. Jesteśmy do dyspozycji pod adresem: Top Secret, Al. Jerozolimskie 181, 02-222 Warszawa i w sieci: **www.top-secret.pl, tajne@top-secret.pl**

PIĘCIOGWIAZDKOWY SYSTEM OCEN

Podobno są tylko gry dobre i złe, ale mamy też coś pośrodku



- Hit. Rewelacja. Dzieło geniuszu. Nowy król w swoim gatunku
- Dobra gra, istotnie lepsza od przeciętnej. Świetna zabawa gwarantowana
- Solidny produkt, jak wiele innych. Jeśli kochasz ten gatunek, warto rzucić okiem
- Poniżej średniej. Od grania nie ucierpisz na zdrowiu, ale po co tracić czas
- Uwaga! To gorzej niż niestrawny gniot – to prawdziwy toksyczny odpad!

KLASYFIKACJA GATUNKÓW GIER

Wszystkie gry dzielimy na sześć podstawowych kategorii. Gatunki często się przenikają, ale jeden zawsze dominuje

ZRĘCZNOŚCIOWA	Liczy się refleks. Najszersza kategoria, obejmuje także wyścigi i gry sportowe
STRATEGICZNA	Główkowanie nad mapą. Zaliczamy tu gry wojenne, ekonomiczne i wszelkie simy
RPG	Fabuła plus współczynniki postaci. Obejmuje też diablowate nawalanki
SYMULACYJNA	Samolot, czołg, okręt podwodny... Za sterami naciskamy nie tylko przycisk fire
PRZYGODOWA	Fabuła plus zagadki. Tylko typowe przygodówki; Tomb Raider się nie łapie
LOGICZNA	Komputerowe wersje gier planszowych i inne czysto umysłowe rozrywki

KOLORY WSKAZUJĄ DROGĘ

Szeroka tematyka Top Secretu podzielona jest na 12 rubryk

NEWS	Zapowiedzi, doniesienia i nowości z rynku gier. Krótko o tym, co w trawie piszczy
TAPETA	Coś dla oka. Nowe gry chwalą się piękną grafiką. Tutaj podziwiamy najlepsze z nich
RAPORT	Kompendium wiedzy. Wszystko na temat gier, które ukażą się w ciągu najbliższych tygodni
WERDYKT	Recenzja, krytyka, ocena. Zwięzłe podsumowanie wad i zalet nowo wydanych gier
PORADNIK	Kompletny opis, wielostronicowe rozwiązanie najciekawszej w ostatnim okresie gry
TIPSY	Kody i triki do ostatnio granych tytułów. Wszystkie sprawdzone, a ich działanie opisane
WWW	Internet okiem gracza. Zaczynamy od przewodnika po witrynie www.top-secret.pl
TECHNO	Dział techniczny. Nowości rynkowe, testy, ciekawostki programowe i sprzętowe
VARIA	Szeroki wachlarz tematów okołogrowych: od starych gier, przez wywiady, aż po polonizacje
TYLDA	Na wesoło. Zbiór abstrakcyjnych żartów, postpythonowskich skeczy i komiks
FORUM	Czytelnicy do piór! Wspólnie dyskutujemy na ważne tematy i rozwiązujemy problemy
FELIETON	Na deser sałatka z tetryka. Weterani polskiej sceny wypowiadają się na różne tematy

TO BYŁY NAJLEPSZE EUROPEJSKIE TARGI GIER W XXI WIEKU.

ETCS 2002

Smutne wieści dla pecetowców: co prawda ukaże się kilka dobrych gier, ale producenci stawiają na konsole

Europejski rynek pozornie ma się doskonale: w jednym terminie odbyły się targi w Londynie i Lipsku. Ale te imprezy razem wzięte są mikre przy amerykańskim E3

W londyńskiej hali targowej Earl's Court Exhibition Centre pomiędzy 29 a 31 sierpnia europejskie firmy zaprezentowały gry, z których większość ukaże się przed końcem 2002 roku. W jednej części hali stały szeregi białych budek, do których wstęp mieli tylko ludzie zajmujący się grami zawodowo. W drugiej trwała w najlepsze zabawa na PlayStation Experience. Ta część była otwarta dla wszystkich potencjalnych klientów Sony. Jej prosta, ale efektowna scenografia stanowiła tło dla dziesiątków ekranów, na których wszyscy grali w najnowsze przeboje. PlayStation Experience przyciągnęło tysiące gości, mimo że za wstęp płaciło się osiem funtów – tyle co za zwiedzanie Tower.

Zapowiadany powrót wielkich wydawców od dawna nieobecnych na ECTS-ie udał się częściowo. Tak naprawdę wrócił jedynie Ubi Soft. Prawdziwi giganci: Electronic Arts, Activision, Vivendi Universal i Eidos jak zwykle urządzili główne pokazy w swoich siedzibach albo wynajętych hotelach w terminie targów, korzystając z obecności prasy i wydawców z całej Europy. Kto chciał zapoznać się z ich produktami, wcześniej zapisywał się na te zamknięte imprezy i to na nich zaprezentowano największe przeboje.
Na targach wspomniane firmy miały tylko niewielkie budki informacyjne, a swe produkty pokazywały głównie na PlayStation Experience. Poza halą zainstalowały się także mniejsze firmy, takie, jak Sales Curve Interactive (SCi) i Empire. Zabrakło firm niemieckich i austriackich, dzięki którym w ogóle odbyła się zeszłoroczna edycja. Wolały one zorganizować własne targi w Lipsku niż narazić się na kolejną klapę w Londynie. Organizatorzy ECTS-u ciągle nie potrafią przygotować atrakcyjnej oferty, która skupiałaby pod jednym dachem wszystkie liczące się firmy. W efekcie zmęczeni goście wędrowali daleko ulicami Londynu, aby zobaczyć wszystkie ciekawe tytuły.



Kilka dni przed rozpoczęciem targów Intel wprowadził do sprzedaży procesory Pentium 4 2,8 GHz. Na swym stoisku pokazywał wyposażone w nie pecety w fantazyjnych obudowach Deana Liou

Show PlayStation Experience był najciekawszym punktem imprezy

Większość wystawców zdecydowanie stawiała na rozmowy biznesowe, choć każdy kto był na targach wie, że jest to ostatnia rzecz, jaką się tam robi. Od tłumu białych budek służących zawieraniu kontraktów odcinały się stoiska Ubi Softu, rosyjskiej firmy 1C i koreańskie (zorganizowane przez tamtejsze ministerstwo kultury!), gdzie królowały gry sieciowe. Infogrames postawił kino, w którym wyświetlał okropnie rozpikselowanego Unreala II i trailer filmu Matrix Reloaded zamiast gry pod tym samym tytułem. Ten wybieg firma zastosowała już na E3. Tym razem liczyliśmy, że wreszcie zobaczymy grę. Na szczęście trailer, który pokazało Electronic Arts przy promocji The Lord of the Rings: The Two Towers, był tylko dodatkiem do działającej gry.
Ciekawe było stoisko ATI, gdzie pośród porozciąganych sieci rybackich prezentowano w akcji najnowszy akcelerator 3D Radeon 9700. Firma NVIDIA walczyła z konkurentem, pokazując całkiem nieźle wyrenderowane panie i organizując turniej Unreal Tournamenta 2003. Zwycięzca imprezy otrzymywał komputer, a wszyscy finaliści – karty graficzne z układem GeForce4 4600. Nagrody zacne, choć nie dało się ich porównać z trzema milionami funtów (około 20 milionów złotych), które czekały w owym czasie na zwycięzcę losowania brytyjskiego Lotto.



Przed wejściem na show PlayStation Experience młodzi skejterzy prezentowali swoje umiejętności. Do Tony'ego Hawka trochę im brakowało



ROK TEMU WYPADŁY TRAGICZNIE, TERAZ TYLKO FATALNIE

NAGRODY ETCS 2002

Uroczystość miała atmosferę przyjęcia w McDonald'sie

Odkąd nagrody targów zaczęto wręczać w targowej hali, ceremonia ociera się o kabaret, odbierając wyróżnieniom resztkę prestiżu. W tym roku przeznaczono na nią wielką estradę, gdzie bez trudu zmieściłyby się nie tylko stół z trofeami i prowadzący uroczystość Gareth Jones z Whizzbang TV, ale i wszyscy nagrodzeni. Wydawało się, że nic nie zakłóci uroczystej chwili. Okazało się jednak, że konieczna jest mównica. Kwadrans po czasie przyniesiono więc z pobliskiego baru szybkiej obsługi szafkę na odpadki i brudne tace, szybko ją wytarto i przedstawiono w nowej roli.
Wśród nagród największe wątpliwości wzbudziły tytuły najlepszej gry targów na PC i najlepszej gry roku w Europie Wschodniej. Nagrodę w tej pierwszej kategorii, przyznawaną przez panel szanowanych dziennikarzy europejskich, zgarnęła gra Breed, której na ECTS-ie... nie pokazywano. Drugi tytuł nadawali czytelnicy ukraińskiego pisma Domasznyj PK. Zbiegiem okoliczności uhonorowali grę IL-2 Sturmovik stworzoną przez programistów z wpływowej rosyjskiej firmy 1C. Trudno nam uwierzyć, że ukraińscy gracze oddali najwięcej głosów na wybitny, to fakt, ale jednocześnie całkowicie niszowy symulator lotu.

Nagrody ECTS przyznane przez ponad 750 gości strony internetowej targów (www.ects.com)

- Najlepsza konsola roku – PlayStation 2
- Najlepszy sprzęt PC – Gainward GeForce4 „Powerpack" Ultra/750XP Golden Sample
- Najlepsza konsolowa gra roku – Grand Theft Auto III
- Najlepsza gra roku na PC – Medal of Honor: Allied Assault
- Wydawca roku – Electronic Arts

Nagrody ECTS przyznane przez panel dziennikarzy europejskich

- Najlepsza gra targów – Tom Clancy's Splinter Cell
- Najlepsza pecetowa gra targów – Breed
- Najlepsza konsolowa gra targów – Pro Evolution Soccer 2
- Najlepsza gra targów na konsole przenośne – Super Monkey Ball
- Najlepsza gra wieloosobowa targów – Korean Multiplayer Ping Pong

Nagrody przyznane przez prasę brytyjską

- Najlepszy producent brytyjski według MCV – Criterion
- Najlepszy nowy sprzęt do gier według PC Formatu – nVidia GeForce4
- Najbardziej innowacyjny brytyjski producent gier – Rockstar North za GTA III
- Wyróżnienie pisma Edge – Sony Computer Entertainment Int. za grę Ico
- Najlepszy producent PC według PC Gamera – Creative Assembly za Medievala

Nagrody dla najlepszych gier europejskich przyznane przez czytelników siedmiu pism z różnych krajaów

- Pecetowa gra roku we Francji – Grand Theft Auto III
- Konsolowa gra roku we Francji – Metal Gear Solid 2 (PS2)
- Pecetowa gra roku w Niemczech – Grand Theft Auto III
- Konsolowa gra roku w Niemczech – Halo (Xbox)
- Pecetowa gra roku w Beneluksie – Warcraft III: Reign of Chaos
- Konsolowa gra roku w Beneluksie – Grand Theft Auto III (PS2)
- Pecetowa gra roku we Włoszech – Max Payne
- Konsolowa gra roku we Włoszech – Halo (Xbox)
- Pecetowa gra roku w Hiszpanii – Medal of Honor: Allied Assault
- Pecetowa gra roku w Europie Wschodniej – IL-2 Sturmovik
- Pecetowa gra roku w Szwecji – Max Payne



Mało brakowało, a nagrody targów laureaci otrzymywaliby na tacach, bo za mównicę służyła szafka przydźwigana z baru szybkiej obsługi

Targi uratowały prezentacje kilku ciekawych produktów. Obejrzeliśmy sporo premierowych pokazów. Zaprezentowano przygodówkę Broken Sword: The Sleeping Dragon, strategię The Movies oraz strzelaninę Four Horsemen of the Apocalypse (piszemy o nich na kolejnych stronach). Wszystkie ukażą się jednak nie wcześniej niż w drugiej połowie przyszłego roku. Po raz pierwszy pokazano w działaniu grę fabularną Mistmare, Tom Clancy's Splinter Cell oraz strategię Command & Conquer: Generals. To bardzo obfite plony jak na tak skromne targi.
W tym roku na targach pojawiło się wielu specjalistów, w tym szef Eidosu Ian Livingstone i Charles Cecil z Revolution Software. Przy większości prezentowanych gier siedziała osoba bezpośrednio zaangażowana w jej tworzenie.
To już kolejna impreza targowa, po której wydaje się, że gry na peceta są w odwrocie. Nie wróży to dobrze polskim graczom. Na świecie lepiej sprzedają się gry na konsole i to właśnie im producenci gier poświęcają więcej uwagi. Najbardziej znamienną (i bolesną) demonstracją tego faktu jest rezygnacja Electronic Arts z wydania na pecety znakomicie wyglądającej The Lord of the Rings: The Two Towers.

> **Skandal podczas wręczania nagród i liczne kradzieże źle świadczą o ECTS-ie**

Sądząc po targach, współczesne gry na PC idą, a właściwie skradają się, ku gatunkom FPP i TPP. Powstaje obecnie co najmniej dziewięć tytułów powielających pomysły z gry Metal Gear Solid. Ich zalety to znakomita grafika, wciągająca fabuła oraz napięcie towarzyszące rozgrywce. W czasie targów prezentowano Splinter Cell, Jamesa Bonda 007: NightFire, Hannibala, The Great Escape, Hitmana 2, Metal Gear Solid 2: Substance i XIII, a trwają jeszcze prace nad Prisoner of War i No One Lives Forever 2.
W większości z tych gier powtarza się motyw słabo uzbrojonego specjalisty do zadań specjalnych, który przemyka za plecami wrogów. Broni się tylko w ostateczności i nie ma szans w starciu z większą liczbą przeciwników. Grafika zazwyczaj wygląda nadzwyczajnie, ale gry te wymagają znacznie szybszego sprzętu niż ten, który większość z nas ma w domach.
Drugą tendencją jest wysyp tytułów przeznaczonych do masowej gry w internecie zwanych po angielsku Massively Multiplayer On-line Games (MMOG). Prezentowali je przede wszystkim producenci z Korei, gdzie gry MMOG są niezwykle popularne, ale też izraelska firma Majorem, która stworzyła strategię czasu rzeczywistego Ballerium oraz Electronic Arts (The Sims Online). Na targach nie było niestety wzmianek o elektryzującym internetowym RPG Star Wars Galaxies. Według raportu firmy ScreenDigest w ubiegłym roku w Europie Zachodniej grało przez internet 140 000 osób. Prognoza zakłada, że do roku 2006 ich liczba wzrośnie do około 1 400 000.

Po raz pierwszy od wielu lat targi były lepsze od ubiegłorocznych. Jednak na targach w Lipsku, które odbywały się w tym samym czasie, wielu wystawców postawiło ciekawe stoiska i zorganizowało prawdziwy show. Dopisali też odwiedzający, choć słynnych twórców gier było jak na lekarstwo. W Londynie królowała tymczasem szpitalna biel i spokój. Nie oznacza to co prawda jednoznacznie, że ECTS za rok się nie odbędzie. Organizatorzy podali nawet już termin przyszłorocznej imprezy. Jednak droga do przywrócenia targom dawnej świetności jest długa.
Główny wniosek po wizycie na ECTS-ie brzmi: pod koniec roku będzie w co grać. Drugi jest mniej optymistyczny: z grami na pecety za dwa lata będzie lepiej niż za cztery.



POKAZ NOWEGO BROKEN SWORDA WYWOŁAŁ ENTUZJAZM

SMS-em

Bez cienia pamięci

Pomimo wcześniejszych obietnic Konami nie zaprezentowało wyczekiwanej przygodówki Shadow of Memories. Zaplanowana na wrzesień premiera pecetowej wersji hitu z PlayStation 2 została z nieujawnionych przyczyn przeniesiona na marzec 2003 roku. Aby pocieszyć graczy, firma ogłosiła, że planuje wydanie na peceta gry Metal Gear Solid 2: Substance, i to w dodatku w wersji ulepszonej w stosunku do konsolowego pierwowzoru. Nie wiadomo jednak, kiedy Solid Snake ponownie pojawi się na naszych monitorach.

Demolka po holendersku

Niezależny producent HD Interactive z Amsterdamu pokazał Devastation, strzelaninę FPP w cyberpunkowym klimacie. Choć w tym gatunku widzieliśmy już niejedno, zgodnie stwierdzamy, że tak dużej interakcji z otoczeniem i tak dobrej symulacji ruchu trafionych obiektów (żywych i nieożywionych) do tej pory w żadnej grze nie było. Dewastacja będzie się toczyć na 42 mapach, z których część przeznaczona jest tylko do trybu multiplayer. W walce posłużymy się 40 rodzajami broni, między innymi zdalnie sterowanym szczurem, którego podprowadzimy do przeciwnika, by go wysadzić w powietrze. Premiera w listopadzie.

Nawiedzony Empire

Firma Empire Interactive zaprezentowała w londyńskim pubie Atlas trzy pecetowe gry. Ghostmastera pokazywano pierwszy raz aż dwa lata temu. Teraz jest bliski ukończenia. Naszym zdaniem komenderowanie duchami, trenowanie ich i wypędzanie przy ich pomocy mieszkańców starych domostw to świetny pomysł na grę.

Dla odmiany blado wypadło oparte na amerykańskim serialu z lat siedemdziesiątych połączenie wyścigów i strzelaniny Starsky and Hutch oraz inne wyścigi: Total Immersion Racing, w którym złośliwie spychamy rywali z trasy, a ci odpłacają nam tym samym.

Broken Sword: The Sleeping Dragon

Konferencja prasowa zorganizowana 29 sierpnia przez Revolution Software przyciągnęła ponad stu dziennikarzy. Nic dziwnego: premierowy pokaz trzeciej części przygodówki Broken Sword był jednym z najgorętszych wydarzeń londyńskich targów.

Po krótkim pokazie filmu prezentującego grę na mównicę wyszedł Charles Cecil, dumny ojciec sukcesów odniesionych przez Revolution Software.

– Mówią, że przygodówki umarły. Uważam, że to tylko przygodówki typu point and click należą do przeszłości. Jednak gry przygodowe jako gatunek mają się znakomicie i z pewnością nie znikną z rynku – stwierdził na początek optymistycznie.



Wbrew pozorom to nie fragment przerywnika filmowego, lecz ujęcie z działającej wersji

– Nad nowym Broken Swordem, który będzie zwieńczeniem całej serii, pracujemy już od sześciu miesięcy. Nasza gra będzie w pełni trójwymiarowa, chcieliśmy jednak, by pomimo zmian graficznych Broken Sword utrzymał rysunkowy styl, do którego przyzwyczailiśmy naszych fanów. Wydaje nam się, że zdołaliśmy zachować charakter grafiki z poprzednich części, stosując jednocześnie najnowocześniejszą technologię 3D.

Po tym wstępie Cecil został zasypany pytaniami dotyczącymi rozgrywki i fabuły. Ujawnił na razie tylko kilka faktów.

– Pragniemy połączyć wątki i wydarzenia z obu pierwszych części. Na scenę ponownie wkroczą templariusze pod wodzą demonicznego Susarra. Zamierzają oni uwolnić moc o nazwie The Sleeping Dragon, która 10 tysięcy lat temu niemal zniszczyła ludzkość. Próbując powstrzymać szaleńców, George i Nico zwiedzą kawał świata, w tym dżunglę w Kongu, gotyckie zamki we Francji oraz Egipt. Po drodze spotkają też tajemniczą Petrę, która nie pojawiła się dotąd w Broken Swordzie, ale ma związek z wydarzeniami z poprzednich gier.

Pod koniec konferencji Cecil skupił się na interfejsie.

– Bohaterami sterujemy za pomocą klawiatury. Ujęcia kamery zmieniają się podobnie jak w Alone in the Dark. Każdy przedmiot, z którym da się coś zrobić, jest podświetlany, gdy do niego podchodzimy, a w prawym dolnym rogu pojawia się lista czynności, jakie możemy wykonać.

– Gra będzie przygodówką, nie zręcznościówką z elementami przygodowymi. Jedyne zręcznościowe elementy to chwile, w których bohaterowie muszą szybko podjąć ważną decyzję. Na przykład podczas przerywnika filmowego w Paryżu, w którym samochód wyjeżdża zza rogu i jedzie wprost na Nico, gracz będzie musiał w kilka sekund wybrać jedną z paru możliwości, by ją uratować.



Charles Cecil (z prawej) wraz ze swoim PR-em Simonem Byronem

– Długość rozgrywki oceniamy na około 16 godzin. Chcemy, by gracz przeżył wspaniały weekend, a nie męczył się z zagadkami. Jeżeli ktoś będzie miał trudności z rozwiązaniem konkretnego problemu, w końcu otrzyma delikatną podpowiedź. To ukłon w stronę mniej doświadczonych graczy. Dla starych wyjadaczy przygotowaliśmy zagadki, które będzie można rozwiązać na wiele sposobów.

– To najlepsza gra, jaką zrobiłem – zakończył Cecil – szczytowy punkt mojej 20-letniej kariery.

O tym, czy tak będzie, przekonamy się dopiero za rok. Ale już teraz życzymy Charlesowi jak najlepiej. ■

i

wydaje: LEM
kiedy: w drugiej połowie 2003
http: www.brokensword3.com
wymagania: PIII 700 MHz, 128 MB RAM, karta 3D z 64 MB
prognoza:





George Stobbart, amerykański awanturnik, po raz kolejny stawi czoło templariuszom



Nico Collard, francuska dziennikarka, jak zwykle u boku George'a. Czy wreszcie nawiążą romans?



Susarro to tajemniczy przywódca templariuszy. W planach na przyszły rok ma podbój świata

W NOWYM C&C NIE ZOBACZYMY KANE'A I... GENERAŁÓW

SMS-em

Ubi Soft: rak na bezrybiu
Stoisko tej firmy należało do najbardziej interesujących. Świadczy to o mizerii targów, bo oprócz premierowych pokazów Raymana 3 i Splinter Cella nie znaleźliśmy tam nic specjalnego. Działająca wersja XIII, gry akcji z komiksową grafiką, przyciągała wzrok, ale animacja wrogów wyglądała marnie. Dowiedzieliśmy się, że trwają prace nad dodatkiem Forgotten Battles do Il-2 Sturmovik. Polatamy w nim nad Finlandią i Węgrami.

Rosjanie w natarciu
Oferta 1C, producentów między innymi wspomnianego już Il-2 Sturmovika i przygodówki Jazz i Faust, okazała się jedną z ciekawszych na targach. Zobaczyliśmy Perimeter, piękną strategię czasu rzeczywistego w klimacie science fiction oraz R.C.Cars – dynamiczne wyścigi samochodzików sterowanych radiem. Interesująco zapowiadają się też trójwymiarowe RPG MechMinds, Border Zone przypominająca Gothica i oszałamiająca graficznie strategia czasu rzeczywistego o wiele mówiącym tytule WW II RTS.

Nasi też tam byli
Na targach ECTS mieliśmy też polskie akcenty. Firma Techland chwaliła się swoją strzelaniną FPP Chrome, a na stoisku Cenegi prezentowano Another War, RPG polskiej produkcji. Był to pierwszy pokaz tej gry na Zachodzie. Chociaż na obu stoiskach panował spory ruch i nastawialiśmy ucha, nie usłyszeliśmy zachwytów naszych zagranicznych kolegów po fachu.

Rzecz z Carpenterem
Vivendi Universal prezentowało swoją ofertę poza targami. Przyjrzeliśmy się tam takim grom, jak Judge Dredd vs. Judge Death, No One Lives Forever 2, kiepściutko wyglądający The Lord of the Rings (to ten na podstawie książki, nie filmu) oraz The Thing. W ramach promocji tego ostatniego wybrańcy zostali zaproszeni na pokaz filmu, w którym uczestniczył sam reżyser John Carpenter.

Command & Conquer: Generals



Harvard Bonin zapewnia, że wreszcie warto będzie grać piechotą

Nowy Command & Conquer nie powstał w Westwood Studios i zrywa ze starym podziałem świata. Walczą ze sobą trzy strony: Amerykanie wyposażeni w drogie, zaawansowane technicznie jednostki, Chińczycy używający mas taniej piechoty i broni nuklearnej oraz terroryści z Global Liberation Army atakujący z ukrycia i stosujący podstępy.

– Gry strategiczne odnoszą sukces dzięki typom oddziałów, którymi gramy. Nazywamy je wojennymi zabawkami – mówi Mark Skaggs kierujący produkcją gry. Dlatego obok jednostek współczesnych w Generals pojawią się wymyślone oddziały o ciekawych właściwościach. Będziemy posyłać do walki amerykański czołg Crusade, który po ulepszeniu pokonuje przeszkody wodne, ziejący ogniem chiński czołg Dragon oraz toksyczny traktor GLA, który znakomicie zwalcza piechotę.

Jednym z głównych celów twórców było ulepszenie grafiki, bo w poprzednich częściach budziła ona najwięcej zastrzeżeń graczy. Trójwymiarowy engine ma sprawić, że gra przestanie wyglądać na kilkuletnią ramotę.

– Trudno w to uwierzyć, ale wykorzystany w Command & Conquer: Generals engine SAGE powstał na podstawie programu zastosowanego w strzelaninie 3D Command & Conquer: Renegade. Programiści od Renegade'a pomogli nam w jego adaptacji – mówi Harvard Bonin pracujący nad projektem.

Premiera gry została zaplanowana na 22 stycznia, lada chwila ruszają publiczne beta testy, a jednak ciągle wprowadzane są duże zmiany. Jeszcze w sierpniu kluczowymi postaciami w grze byli tytułowi generałowie o specjalnych umiejętnościach. Wszyscy dostali dymisje.

– Ostatnio całkowicie zmieniliśmy koncepcję generałów – przyznaje Bonin. – To gracz staje się generałem łączącym w sobie cechy wszystkich dowódców, których planowaliśmy umieścić w grze. Za zdobyte punkty doświadczenia kupuje specjalne bronie i zdolności. Z misji na misję staje się silniejszy. Wybiera przy tym swą drogę rozwoju.

Wiele elementów gry jest jeszcze testowanych i nie wiadomo, czy znajdą się w ostatecznej wersji.

– Wprowadziliśmy raportowanie jednostek z pola bitwy i ich rozmowy – ujawnia Bonin. – Sprawdzamy, jak to działa. Wiele odpowiedzi dostaniemy po publicznych beta testach, które planujemy na październik i listopad.

Autorzy zapowiedzieli, że zrezygnują z jednej oficjalnej klasyfikacji w trybie wieloosobowym. Gracze nie chcą się z tym pogodzić i protestują na forum dyskusyjnym.



Ukształtowanie terenu wpływa na zasięg widzenia i ognia podczas walki. Większość bitew rozegramy jednak na równinach

– Trwa teraz wielka debata na temat generalnej klasyfikacji trybu multiplayer – przyznaje Bonin. – Przysłuchujemy się jej z uwagą. Nie mamy jednak wątpliwości, że umieścimy ją tylko, gdy będzie dobrze działać. Ludzie zapominają, że nawet jeśli nie uda nam się wprowadzić tego mechanizmu, będą mogli sami stworzyć klasyfikacje, co da im olbrzymią wolność.

Już teraz mamy pewność, że Command & Conquer: Generals będzie grą inną od wcześniejszych części. To dobrze, bo ta seria wymaga poważnego odświeżenia. ■



Uwolnione masy wody zmyją przeciwnika. Dzięki temu będzie wrażliwszy na nasz atak. Efekt piorunujący, a do tego ekologiczny



wydaje: Cenega Poland
kiedy: styczeń 2003
http: generals.ea.com
wymagania: PIII 800 MHz, 128 MB RAM, karta 3D z 32 MB
prognoza:





W APOKALIPSIE WEDŁUG 3DO UPADŁY ANIOŁ RATUJE LUDZKOŚĆ

Four Horsemen of the Apocalypse

Firma 3DO po raz pierwszy pokazała w akcji tę niedawno zapowiedzianą grę. Na zamkniętym pokazie główny producent Kelly Turner przedstawił naszemu dziennikarzowi jej koncepcję:

– Prace nad FOUR HORSEMEN OF THE APOCALYPSE trwają już od półtora roku. Wydaliśmy przez ten czas ponad osiem milionów dolarów, ale sądzę, że rezultaty naszej pracy robią wrażenie. FOUR HORSEMEN to gra akcji, której cechą charakterystyczną jest silnie rozbudowana fabuła prezentowana w trakcie przerywników filmowych i za pomocą animowanych plansz komiksowych.

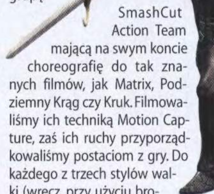
– Cała historia będzie adaptacją biblijnej księgi Apokalipsy – kontynuuje Turner. – Gracz wcieli się w upadłego archanioła Abaddona, aby stanąć do walki z Czterema Jeźdźcami Apokalipsy, czyli Wojną, Zarazą, Głodem oraz Śmiercią. W zmaganiach o los ludzkości wesprze go trójka ludzi wybranych przez Boga. Będzie to osiemnastoletnia prostytutka Jesse Horner, seryjny morderca Jimmy Ray Flint oraz skorumpowany senator Anderson Scott. Każda z tych postaci będzie walczyć z siłami zła na jednym z ponad 18 poziomów gry.

Kelly nie omieszkał pochwalić się znanymi osobami, które wzięły udział w pracach nad grą. – Większość szkiców, na podstawie których stworzyliśmy modele postaci, wyszła spod ręki BiZa [Simona Bisleya – red.], komiksiarza znanego z takich dzieł, jak Slaine, Judge Dredd i Lobo. Ponadto głos Abaddona podkłada Lance Henriksen znany z roli androida Bishopa z drugiej części Obcego i serialu Millennium, szatan przemówi głosem Tima Curry'ego, którego widzowie pamiętają z Kongo i Jumanji, a gracze z dwóch pierwszych części Gabriela Knighta oraz Toonstrucka. Z kolei w roli uwodzicielskiej Zarazy wystąpi Traci Lords, niegdyś gwiazda... filmów pornograficznych. W sumie w sesji nagraniowej bierze udział ponad 400 aktorów.



Kelly Turner nadzoruje produkcję szatańskiego projektu 3DO

– Do scen walki wynajęliśmy grupę SmashCut Action Team mającą na swym koncie choreografię do tak znanych filmów, jak Matrix, Podziemny Krąg czy Kruk. Filmowaliśmy ich techniką Motion Capture, zaś ich ruchy przyporządkowaliśmy postaciom z gry. Do każdego z trzech stylów walki (wręcz, przy użyciu broni białej oraz palnej) zostały opracowane animacje różnych ruchów bohaterów, w tym ciosów dobijających przeciwnika.



Klimat gry ma być wyjątkowo mroczny i krwawy, czerwień będzie się wylewać z ekranu. – Można powiedzieć, że w FOUR HORSEMEN OF THE APOCALYPSE będzie więcej czerwonego niż w Army Men zielonego – podsumował całość Kelly Turner.

Załoga 3DO dużo czasu poświęciła na opracowanie postaci Czterech Jeźdźców oraz poziomów, na których będziemy z nimi walczyć.

– Wojna będzie przerażającym wojownikiem składającym się z różnych broni. Jeżeli w trakcie walki gracz odetnie jakąś część ciała jeźdźca, będzie to broń, którą można podnieść i użyć w pojedynku. Zaraza to jedyna kobieta pośród złowrogiej czwórki. W zależności od tego, jak jej idzie w pojedynku, staje się piękna i seksowna albo stara i brzydka. Głód to wychudzony strach na wróble z rozwartą paszczą wystającą z brzucha, zaś Śmierć jest dobrze znanym szkieletem z kosą.

– W każdym z etapów, w którym gracze wpadną na jeźdźców, znajdą się też oczywiście pomniejsze potwory oraz inni bossowie. Grafikę każdego z jeźdźców będziemy dostarczali prasie w następujących terminach: na Halloween – Wojna, na Święto Dziękczynienia – Głód, w Boże Narodzenie – Śmierć i na Walentynki – Zaraza. To taki drobny chwyt marketingowy – ujawnia Kelly.

Wedle obecnych zapowiedzi gra ukaże się za rok. To, co widzieliśmy w czasie pokazu, wyglądało obiecująco. Na tyle obiecująco, że rozwiało nasze obawy, czy 3DO – firma od strategii i RPG – poradzi sobie ze zrobieniem gry akcji. ■



Autorzy nie udostępnili jeszcze żadnych obrazków z gry, ale szkice takie jak ten dają wyobrażenie o poetyce apokaliptycznej scenerii

i

wydaje: CD Projekt
kiedy: 2003
http: www.3do.com
wymagania: PIII 800 MHz, 128 MB RAM, karta 3D z 64 MB
prognoza:



SMS-em

■ Electronic Arts – parada przebojów

Firma Electronic Arts pojawiła się co prawda na targach, ale tych, którzy liczyli, że cokolwiek tam pokaże, spotkało bolesne rozczarowanie – na stoisku rozdawano jedynie płytę z informacjami prasowymi. Prawdziwy pokaz odbył się dzień przed rozpoczęciem imprezy w siedzibie firmy w Chertsey. Zaprezentowano tam działające wersje gier James Bond 007: Nightfire, Command & Conquer: Generals, FIFA 2003, NHL 2003, NBA 2003, Anno 1503, The Sims Online, SimCity 4, Need for Speed: Hot Pursuit 2, Harry Potter and the Chamber of Secrets oraz Battlefield 1942. To bez wątpienia najmocniejszy zestaw tytułów zaprezentowany w czasie targów.

■ Activision błądzi w kosmosie

Obecność Activision na targach również była symboliczna. Właściwy pokaz nowości odbył się dzień przed imprezą, w siedzibie firmy w Slough. Niestety Activision skupia się głównie na konsolach i gier pecetowych było jak na lekarstwo. Najlepiej wyglądał właśnie wydany w Wielkiej Brytanii Medieval: Total War. Według niepotwierdzonych informacji autorzy szykują już dodatek do tej gry, a w planach mają kolejną strategię z cyklu Total War. Pozostałe dwie gry, Star Trek: Elite Force II oraz Starfleet Command 3 nie wzbudziły naszych wielkich emocji.

■ Pustynna burza w Londynie

Brytyjska firma SCi nie pokazała się na samych targach, ale prezentowała swoje produkty w położonym niedaleko hali wystawowej hotelu. Zobaczyliśmy tam Conflict: Desert Storm: taktyczną symulację pola walki, budzącą skojarzenia z Operation Flashpoint. Pokazano nam również przygodówkę The Great Escape, czyli konkurencję dla Prisoner of War oraz FourFourTwo, ciekawego menedżera piłkarskiego, którego główną zaletą jest wyjątkowo przyjazny interfejs.

PETER MOLYNEUX TYM RAZEM ZAPRASZA NA PLAN FILMOWY

SMS-em

Targowi goście celami dla złodziei

Plagą tegorocznych targów ECTS okazały się... kradzieże. Wielu gości zgłaszało ochronie zaginięcie swoich neseserów, plecaków i portfeli. To nieszczęście spotkało również Marcina Turskiego, szefa polskiej firmy wydawniczej LEM. Ostatniego dnia targów skradziono mu plecak, w którym miał niemal wszystkie dokumenty i pieniądze. Te wydarzenia dodatkowo nadszarpują i tak wątłą reputację targów.

Wydawnicze przetasowania

W wyniku targowych rozmów i podpisywania nowych kontraktów zapewne zajdą zmiany w planach wydawniczych polskich firm. Francuska firma Arxel Tribe przebąkiwała o zerwaniu współpracy z Manta Multimedia i poszukiwaniu nowego przedstawiciela w naszym kraju. Z kolei wedle nieoficjalnych informacji firma Play it! straciła kontrakt z Vivendi Universal. Te same źródła podają, że gry Vivendi będzie wydawać w Polsce firma CD Projekt, ale to wciąż niepewne informacje. Na targach ostatecznie potwierdzono za to powstanie polskiego oddziału firmy Electronic Arts.

Wytrwali wystawcy z Korei

Pod sztandarem Korea Game Infinity już po raz trzeci w Londynie wystawiało się kilkanaście firm z Korei Południowej. Ich obecność na ECTS jest zagadką, bo większość pokazywanych przez nie gier wygląda marnie. Nie zauważyliśmy też biznesmenów bijących się o prawa do tych produktów. Okazało się, że stoisko sponsoruje i organizuje... Departament Rozwoju Gier Komputerowych tamtejszego ministerstwa kultury (!), które daje szansę mniej znanym producentom. Jak nas poinformowano, na tegorocznym ECTS sprzedali oni do Europy jedną grę na PC i kilka na telefony komórkowe. Szanse GP32, ręcznej konsolki o parametrach lepszych od GameBoya Advance, wyglądają marnie: brakuje na nią dobrych gier.

The Movies



Peter Molyneux nie kręci, mówiąc, że to będzie ciekawa gra

Sam nie wiem, dlaczego nikt jeszcze na wpadł na pomysł, by zrobić grę o robieniu filmów – tłumaczy rozpoczęcie prac nad The Movies Peter Molyneux, szef Lionhead Studio. Mija się przy tym nieco z prawdą, bo na przykład gry Hollywood Tycoon i Lula: The Sexy Empire traktowały właśnie o przemyśle filmowym. Jednak nazwisko Molyneux gwarantuje, że ten pomysł przyciągnie uwagę mediów i graczy.

Nasze przedsiębiorstwo ruszy w Hollywood w latach dwudziestych ubiegłego wieku, kiedy pojawiają się filmy dźwiękowe.
– Pierwsze filmy będą bardzo prymitywne, czarno-białe – mówi Peter Molyneux. – Gracz będzie produkował bardziej skomplikowane dzieła, budując specjalistyczne studia do kręcenia scen. By kręcić sceny łóżkowe, trzeba będzie wznieść studio ze scenerią sypialni. Nie planujemy jednak żadnych ostrych ujęć. W naszym zamyśle The Movies ma być grą rodzinną.
Budowę studiów wymusi rynek. O ile w latach dwudziestych widzowie będą zadowoleni z powstających masowo prymitywnych westernów ze strzelaninami i bijatykami na jadących pociągach, o tyle w latach osiemdziesiątych nie osiągniemy sukcesu bez studia przeznaczonego do produkcji filmów science fiction. Zaczynać będziemy od ręcznie malowanych teł przedstawiających pejzaże Dzikiego Zachodu, by poprzez blue box dojść do efektów specjalnych.
Szybkie tworzenie studiów pozwoli nam zapisać się w historii kina, na przykład kręcąc pierwszy pocałunek. Jeśli jednak umieścimy w filmie zbyt śmiałe sceny, zostanie on zdjęty z ekranów przez cenzorów stojących na straży norm obyczajowych.
– Gracze nakręcą także prawdziwe filmy, jak Casablanca czy Gwiezdne wojny – dodaje Molyneux.
Proces powstawania filmu będziemy kontrolować od początku do końca. Zamówimy scenariusz, określając pokrótce nasze wymagania względem niego. Zatrudnimy kamerzystów, dźwiękowców, charakteryzatorów i gońców oraz aktorów, których wylansujemy na gwiazdy. Na początku kariery będą łatwi w prowadzeniu. Gdy zyskają status sław, staną się kapryśni i drodzy. Produkcje z ich udziałem przyciągną jednak tłumy do kin i ułatwią nam konkurowanie z innymi wytwórniami, więc fochy będziemy znosić z pokorą.
Zresztą gwiazdy również będą miały problemy. By utrzymać się na topie, zostaną klientami klinik przeprowadzających operacje plastyczne.

Najwięcej atrakcji czeka nas na planie. – Chcemy, by gracze bawili się kręceniem filmów – stwierdza Peter Molyneux. – Dlatego wprowadziliśmy trzy suwaki, którymi w trakcie zdjęć będą dowolnie zmieniać brutalność sceny, jej romantyzm oraz realizm.
Samo operowanie suwakami wygląda nieciekawie, ale jego efekty zaskoczą nas niejeden raz. Zmieniając stopień realizmu, z brutalnej bójki na pięści robimy przezabawną scenę walki dwóch niedorajdów, którzy albo uderzają zbyt lekko, albo po każdym ciosie łamią ręce i nogi, rozładowując napięcie komediową przesadą i sztucznością. Dzięki zróżnicowanemu wpływowi tych trzech czynników na scenariusz jest bardzo mało prawdopodobne, aby spod ręki dwóch graczy wyszły takie same filmy.
Zapisane dzieła będziemy odtwarzać i wysyłać znajomym. Tak jak w rzeczywistości obraz na planie będzie niepozorny, ale po zmontowaniu poczujemy się jak w kinie. Na razie nie wiadomo, czy wyjdziemy z kamerą poza studio.



Trudno będzie zapanować nad chaosem w wytwórni. Najważniejsze jednak, byśmy nie pomieszali ujęć przeznaczonych do różnych filmów

– Rozważamy wprowadzenie zdjęć w plenerach – potwierdza jednak Molyneux. Nie zostało jeszcze postanowione, czy The Movies będzie typową grą, w której zbijamy kasę, czy też będzie składać się z misji mających określony cel. Gra jest w bardzo wczesnym stadium produkcji i Molyneux przyznaje, że sam nie wie, co jeszcze znajdzie się w ostatecznej wersji. ■

i
wydaje: Cenega Poland
kiedy: najwcześniej za rok
http: www.themoviesgame.com
wymagania: jeszcze nieznane
prognoza:



Bandits

Jedną z najciekawszych gier prezentowanych na tegorocznych targach ECTS było BANDITS: PHOENIX RISING, dzieło szwedzkiej grupy GRIN. Bo Andersson, kierownik projektu, mówi:
– BANDITS to strzelanina TPP, w której gracze walczą, kierując pojazdami. Akcja rozgrywa się w postapokaliptycznym świecie. Jednak przez cały czas możecie się spodziewać zabawnych komentarzy ze strony głównych bohaterów gry, kierowcy Fenneca i strzelca Rewdalfa. W BANDITS znajdzie się też wiele ukrytych żartów. W pewnym momencie uważni gracze znajdą replikę samochodu Mad Maksa. Odkryją też ciężarówkę z kurczakami, ale szczegóły tego żartu to tajemnica.



Na podstawie wersji pokazanej na ECTS o humorze trudno powiedzieć coś więcej, ale akcja gry będzie szybka i wciągająca.



Widowiskowe pojedynki potężnych samochodów i dynamiczne pościgi po bezdrożach zniszczonego świata stanowią esencję rozgrywki

Długość zabawy powinna usatysfakcjonować wszystkich miłośników strzelanin.
– W zależności od wyboru ścieżki fabularnej BANDITS da się skończyć, przechodząc minimalnie 22 misje, a maksymalnie – 24.
Bo Andersson długo i z entuzjazmem mówił o trybie multiplayer.
– Na jednej mapie w klasycznym deathmachu lub starciu drużynowym spotka się do ośmiu graczy. Będzie dziewięć map multiplayer, ale planujemy umieścić nowe na naszej stronie WWW tuż po premierze. Pojawią się tam również nowe pojazdy oraz skiny.
Zapytany o możliwość gry sieciowej w trybie współpracy, w którym obaj gracze siedzą w jednym samochodzie, Bo odpowiedział:
– Nie ma takiej opcji, ale przewidujemy jej umieszczenie w Bandits 2... czy powiedziałem Bandits 2?! Nie powinienem był o tym mówić, chłopaki, czy jest szansa, że nie wydrukujecie tej informacji? [Wybacz, Bo – „chłopaki"].
BANDITS ukaże się na gwiazdkę. ■

i
wydaje: jeszcze nie wiadomo
kiedy: grudzień 2002
http: www.bandits-game.com
wymagania: PII 500 MHz, 128 MB RAM, karta 3D z 32 MB
prognoza:


Tom Clancy's Splinter Cell

Pokierujemy postacią Sama Fishera, byłego żołnierza piechoty morskiej, a obecnie agenta Third Echelonu wykonującego tajne operacje. Przez większość czasu będziemy się skradać, kryć w cieniu i atakować znienacka. Tym razem samotnie.
– Chcieliśmy stworzyć grę w świecie Toma Clancy'ego przeznaczoną dla pojedynczego gracza – mówi Grégoire Gobbi kierujący produkcją gry. – Fabułę przygotowaliśmy sami. Autor przeczytał scenariusz i naniósł swoje poprawki.

Wszystkie misje są nieliniowe.
– Gracz ma dowolność w wyborze sposobu przejścia misji – opisuje sposób gry Grégoire Gobbi. – By osiągnąć cel, może kryć się w cieniu, skorzystać z dostępnych gadżetów i przedmiotów znalezionych podczas wykonywania zadania. Może też rozpocząć strzelaninę, choć to ryzykowny sposób.

Agent będzie zwieszał się z półek, wspinał po rurach, a nawet używał wrogów jako żywych tarcz. Zniszczy każdą lampę, by pozostać w cieniu. Do zwiadu użyje światłowodowej kamery, którą wsunie pod drzwi oraz kamer przyklejanych na ścianie. Dzięki temu obejrzymy pomieszczenia, do których chcemy wejść. ■

i
wydaje: CD Projekt
kiedy: listopad 2002
http: www.splintercell.com
wymagania: PIII 800 MHz, 128 MB RAM, karta 3D z 64 MB
prognoza:




Agent działa po cichu. Odwracając uwagę i atakując od tyłu, unikniemy powiadomienia wszystkich strażników o naszej obecności

SMS-em

Eidos w luksusie
Eidos urządził w dniach 27-29 sierpnia konferencję Ascent w hotelu pod Londynem. Byliśmy tam na zaproszenie polskiego przedstawiciela Eidosu, firmy Cenega. Niestety nie pokazywano gier Deus Ex 2 i Tomb Raider: Angel of Darkness. Tę drugą obejrzeliśmy w czasie PlayStation Experience. Kamera pracuje zupełnie inaczej, ujęcia zmieniają się niczym w Resident Evilu. Na naszych oczach dwaj gracze zupełnie niezależnie wylądowali na dnie czteropiętrowej przepaści... Inne gry Eidosu prezentujemy poniżej.

Całkiem niegłupi ci Rzymianie
Twórcy Commandos wychodzą naprzeciw potrzebom graczy pragnących zamknąć się w formacji żółwia i przypuścić atak na oddział łuczników. W Praetorians jako centurion stajemy na czele legionistów i prowadzimy ich do podboju kolejnych krain. W akcji widzieliśmy katapulty, z którymi łatwo poradzili sobie łucznicy, zasypując je gradem płonących strzał. Były oczywiście historyczne jednostki – rzymskie rydwany oraz perscy i nubijscy łucznicy. W wersji ostatecznej pokierujemy też Galami i Egipcjanami.

Sowiecka rewolucja
Stylizowana na republikę sowiecką fikcyjna Novistrana będzie areną naszej walki o władzę w grze Republic: The Revolution. Zabawa polega na zdobywaniu kolejnych miast poprzez wypełnianie narzuconych nam przez grę celów. Może to być na przykład wykreowanie męczennika politycznego, wywołanie zamieszek albo przeciągnięcie na naszą stronę generała. Rozgrywka toczy się w czasie rzeczywistym. W prezentowanej nam wersji kamera dawała się przesuwać bez ograniczeń po całym mieście i robiła zbliżenia tak duże, że zaglądaliśmy do budki na bazarze. Modele postaci wyglądają jednak bardzo sztywno, a ulice są wyludnione. Mimo to Republic zapowiada się nader ciekawie.



LARA DOJRZEWA • NOWE SZATY RAYMANA • WYZNAWCY WOJUJĄ

SMS-em

VIP-y w zasięgu ręki

Mimo że targi były mierne, pojawiły się na nich prawdziwe znakomitości komputerowego światka. We włoskim pawilonie narodowym promującym dzieła programistów z Italii spotkaliśmy się z Dino Dinim, twórcą sławnej piłkarskiej serii Kick Off. Z Peterem Molyneux rozmawialiśmy o The Movies i Black & White II w jego pokoju hotelowym. Koło stoiska Eidosu namierzyliśmy Iana Livingstone'a, obecnie jednego z szefów firmy, dawniej twórcę RPG-owego giganta – Games Workshopu. Razem z nim stał Steve Jackson, autor systemu RPG GURPS, którym inspirowali się autorzy Falloutów. Szkoda było myć ręce po tych spotkaniach...

Hannibal Lecter stracił charyzmę

Zaprezentowane przez firmę Arxel Tribe demo zręcznościówki Hannibal ani nas nie przeraziło, ani nie zachwyciło. Autorzy nie wykorzystali możliwości enginu LithTech Jupiter. Nie spodobały nam się też pewne rozwiązania, jak choćby fakt, że bohater pod wpływem stresu widzi swoich przeciwników jako świecące szkielety. Pomimo zapewnień autorów, według których gra nie będzie zwykłą strzelaniną, wszystkie pokazane fragmenty polegały na opróżnianiu magazynków. Anthony Hopkins odmówił użyczenia głosu komputerowej postaci Hannibala. Wcale się nie dziwimy.

Disney na pękniętym TRON-ie

W zażenowanie wprawiła nas prezentacja gry TRON 2.0 firmy Disney Interactive. Choć specjalnie na jej potrzeby stworzono engine LithTech Triton, całość wyglądała żałośnie. Podczas pokazu okazało się, że sterowanie jest zbyt skomplikowane. Mimo usilnych starań, Jason Hall z Monolithu dopiero po kilku próbach zdołał prawidłowo wystrzelić dyskiem w przeciwnika. Rozczarowanie targów!

Rayman 3: Hoodlum Havoc

Na targach pokazano tę grę tylko w wersji na PlayStation 2, ale twórcy zapewniają, że pecetowa będzie się różnić jedynie ładniejszą grafiką.
Podczas krótkiej prezentacji zobaczyliśmy kilka z 44 poziomów, które należą do aż 10 różnych środowisk. Pokazano nam też nowe ruchy Raymana w postaci kopniaków, przewrotek oraz bardzo szybkiego pływania. Widzieliśmy też pięć specjalnych kostiumów, które dają bohaterowi nadzwyczajne zdolności – na przykład możliwość strzelania zdalnie sterowaną rakietą oraz posyłanie na wrogów niszczycielskich tornad. Gra powinna ukazać się na wiosnę. ■

i
wydaje: LEM
kiedy: marzec 2003
http: www.ubi-soft.co.uk
wymagania: PII 400 MHz, 64 MB RAM, GeForce
prognoza:





Rayman wraz ze swoim przyjacielem Globoksem znowu stawiają czoło przeciwnościom. Trzecia część serii zapowiada się rewelacyjnie

NOWA TWARZ

Lara Croft



Lara Croft zmienia wizerunek na dojrzalszy. W Angel of Darkness poznamy jej mroczniejsze oblicze. Słynna pani archeolog cudem uratowała życie podczas ostatniej wyprawy do Egiptu, ale nie chce o tym rozmawiać. Odsunęła się od znajomych, stała się twardsza i mniej tolerancyjna. Podobno nawet przez jakiś czas żyła w jednym z najprymitywniejszych szczepów Afryki Północnej, ale te wydarzenia spowite są mgłą tajemnicy.

Mentor Lary, Werner van Croy, zostaje zamordowany.
Pani archeolog zmuszona jest do ucieczki, bo sprytny zabójca wszystkie poszlaki skierował ku niej. Jednocześnie nasza bohaterka ściga tajną organizację, która próbuje odnaleźć pięć magicznych czternastowiecznych obrazów. Niewiarygodna moc tych dzieł może zniszczyć cały świat!
Na czele tego spisku stoi tajemniczy Alchemik. Aby mieć szanse w walce z potworem, po ukończeniu każdego poziomu Lara rozwinie swoje cechy, takie jak wysokość skoku czy siła fizyczna. Wreszcie zacznie walczyć wręcz, jak również rozmawiać z napotkanymi postaciami. Zmieni się też styl działania panny Croft. W większości zadań zalecana będzie dyskrecja.

Black & White II

Druga część zabawy z chowańcami ma być bardzo zmieniona. – Dopiero po wydaniu gry uświadomiłem sobie, jak wiele popełniłem w niej błędów – wyznał nam Peter Molyneux. W drugiej części przede wszystkim łatwiej odróżnimy dobre czyny od złych, a chowańce będą miały to samo nastawienie co my, czyli ich bogowie. Jeśli będziemy dobrzy, nasi wyznawcy zbudują wspaniałe miasta otoczone murami obronnymi, a gdziekolwiek stąpnie chowaniec, wykiełkuje trawa i rozkwitną kwiaty. Z kolei drogę pupila boga zła będą znaczyć zwiędłe rośliny.
Zyskamy większy wpływ na wychowanie chowańca, bowiem pojawi się lista wszystkich akcji wykonanych przez niego w ostatnich 15 minutach. Dzięki temu nagrodzimy lub ukarzemy stwora za każdy czyn, bez potrzeby podążania za nim krok w krok. Ułatwi to kształtowanie jego osobowości i pozwoli nam się zająć ważniejszymi sprawami.
Znacznie mniej czasu zajmie nam zarządzanie osadami. Skupimy się na pozyskiwaniu wyznawców, uczeniu chowańca nowych umiejętności i rozwijaniu armii. Tym razem stoczymy bitwy nie tylko za pomocą chowańców i ich czarów. Wezmą w nich udział także nasi wyznawcy, którzy działając w oddziałach liczących do 2000 żołnierzy, będą potrafili pokonać nawet wrogie chowańce. ■

i
wydaje: Cenega Poland
kiedy: druga połowa 2003
http: www2.bwgame.com
wymagania: PII 350 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 3D
prognoza:



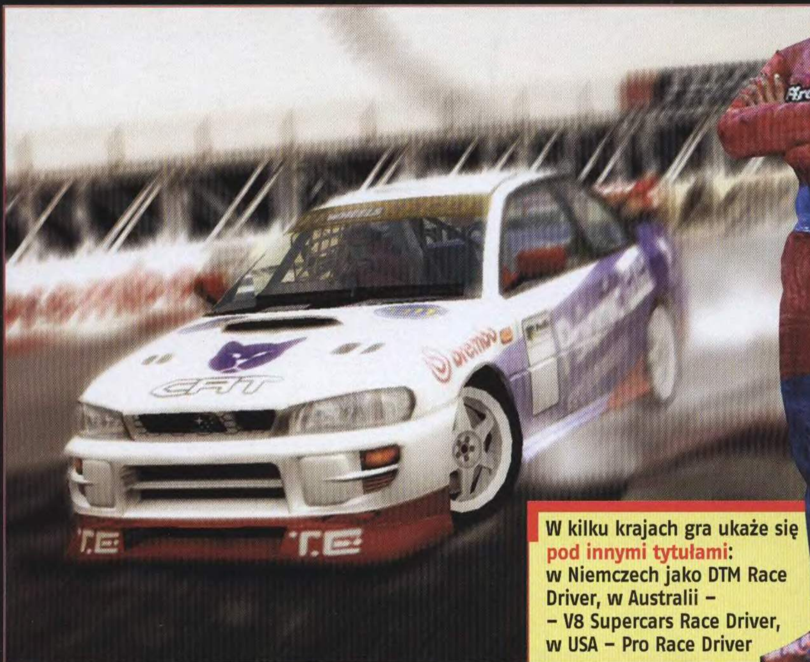


Małe ludziki w masie potrafią dokopać nawet chowańcowi

OSTRA JAZDA NARESZCIE Z FABUŁĄ!

TOCA Race Driver

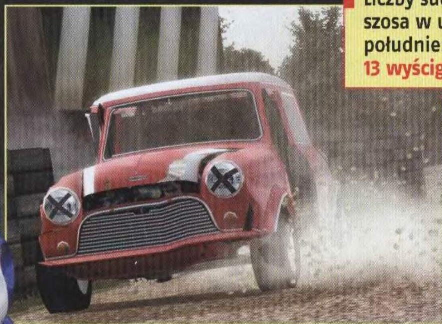
Zdrada, morderstwo i zemsta to temat nie tylko na przygodówkę. Przeżyjemy je, paląc gumy w pierwszych fabularnych wyścigach samochodowych

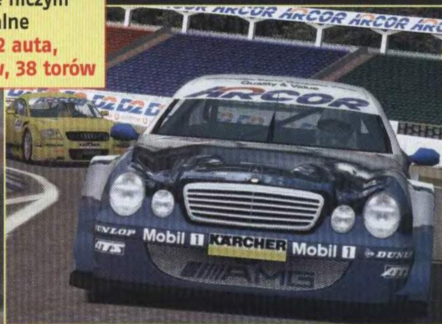


W kilku krajach gra ukaże się **pod innymi tytułami**: w Niemczech jako DTM Race Driver, w Australii – – V8 Supercars Race Driver, w USA – Pro Race Driver



Liczby suche niczym szosa w upalne południe: 42 auta, 13 wyścigów, 38 torów







Wgniecenia modelowane będą metodą elementów skończonych stosowaną do tego celu w przemyśle motoryzacyjnym



Ryan McKane zatrudnił się w zespole wyścigowym na etacie kierowcy testowego, gdy tylko zaliczył test na prawo jazdy. Żył spokojnie, prowadząc się niemal tak dobrze jak jego samochody. Pracował w kiepskich zespołach, które mało płaciły. Dzięki temu nie miał nigdy problemów z nadmiarem forsy.
W wieku 27 lat zapragnął jednak zostać gwiazdą. Kariera piosenkarza mu nie leżała, choć brak zdolności wokalnych powinien był zwrócić na niego uwagę kreatorów gwiazd. Uparł się, że zostanie mistrzem wyścigów samochodowych. O wyborze przesądziła tradycja rodzinna. Ojciec, swego czasu doskonały kierowca wyścigowy, zabił się na torze. Starszy brat Donnie, odnoszący już sukcesy w wyścigach, właśnie nad tym pracował. Ryan nie chciał pozostawać w tyle, co w każdych wyścigach jest na pierwszym miejscu.
Bracia pozabijaliby się w walce o tytuł, gdyby nie Melanie Sanchez – kobieta, dla której warto żyć. Zaczyna się więc walka o pole position w jej sercu, tuż obok lewej zastawki.



Ryan McKane pierwszy raz startuje w poważnych zawodach. Chce pokonać starszego brata



Donnie McKane odnosi sukcesy w wyścigach. Dorównuje umiejętnościami nieżyjącemu ojcu



Melanie Sanchez jest córką właściciela zespołu. Wyścigi to jej największa namiętność



Bobby Scott zanim został szefem zespołu, przez 25 lat był mechanikiem w czołowych stajniach

POWSTAJE WSPÓLNY GWIEZDNY DOM DLA SETEK TYSIĘCY GRACZY

Star Wars Galaxies An Empire Divided

Od kilku lat LucasArts obrzydza nam Gwiezdne wojny kiczowatymi grami. Szefowie firmy chyba wreszcie przejrzeli na oczy, bo do najnowszego projektu zatrudnili ekspertów od EverQuesta i Ultimy Online

To ma być coś, czego świat nie widział. Epicka sieciowa gra RPG połączy tysiące fanów Gwiezdnych wojen. Jej zasadami mają być swoboda graczy (jeśli tylko nie szkodzą innym) i wierność realiom.
Na początku wylądujemy na jednej z kilkunastu planet i rozejrzymy się za przygodą, a potem za miejscem na wybudowanie domu. By na niego zarobić, nauczymy się konstruować roboty, naprawiać blastery, zajmiemy się przemytem albo polowaniem na zalegających ze spłatą u Jabby. Gracz z żyłką kupiecką założy sklep, zatrudni sprzedawcę i wyruszy przed siebie w poszukiwaniu atrakcyjnych produktów.
Podróżując z planety na planetę publicznymi promami, wykonamy misje, z których część zostanie stworzona specjalnie dla nas. Najwytrwalsi spotkają się z Darthem Vaderem, Lukiem Skywalkerem czy Hanem Solo. Z Obi-Wanem nie, bo już nie żyje. Tych, którzy podążą w jego ślady... to znaczy zostaną Jedi, czeka długa droga, ale i wspaniała nagroda. Premiera w grudniu 2002 – trzymamy kciuki.



Ten Mon Calamari ma w tyle szczątki kultury materialnej planety Naboo



ONLINE. POZWOLENIE NA BUDOWĘ PODPISAŁ SAM GEORGE LUCAS



Twi-Lek to rasa, do której należała piosenkarka Jabby, rzucona na pożarcie Rankorowi



Wookiee podobają się dzieciom. Według internetowej ankiety tę rasę wybierze 45 procent młodych graczy



Zabrak – za brak wyobraźni w nazewnictwie trudno skrytykować twórców świata Gwiezdnych wojen



Ten dziwoląg to zwycięska praca w sieciowym konkursie na projekt gwiezdnowojennego zwierzęcia





Na Tatooine trzeba być ostrożnym. Za to na Dathomirze witają z otwartymi ramionami

Te piękne kobiety to przedstawicielki wszystkich ośmiu ras dostępnych dla graczy

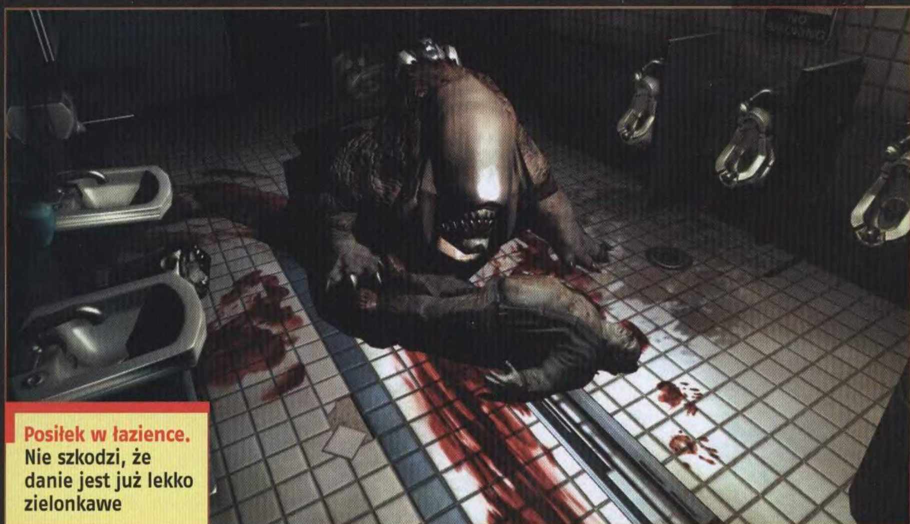
LEGENDA POWRACA Z WIELKIM HUKIEM, ALE SZOKUJĄCE DOZNANIA

Doom III



Czy można zrobić DOOMA bez udziału Johna Romero? id Software już niedługo da nam odpowiedź. Na premierę ich nowej gry czekają mieszkańcy całej Ziemi. I Marsa

Gry nastawione na tryb multiplayer sprzedają się za słabo – ta opinia Johna Carmacka kierującego id Software zadecydowała o stworzeniu nowego DOOMA jako przygody dla jednego gracza. Akcja znów toczy się na Fobosie, księżycu Marsa, i na nowo przedstawia starą historię. Fotorealistyczna grafika, pozostawiająca daleko w tyle wszystko co dotychczas widzieliśmy w połączeniu z pięciokanałowym dźwiękiem Dolby Surround tworzą niespotykany klimat technohorroru. Dobrze znane impy i grunty w nowym oświetleniu będą wyglądały sto razy groźniej, a od grzmotu dwururki zadrżą ściany. Ta gra ma być straszniejsza niż Half-Life i mroczniejsza od Aliens vs. Predator. Mnóstwo sekwencji filmowych i bardzo rozwinięta fabuła wciągną gracza do odrealnionego świata spustoszonej bazy wojskowej, w której eksperyment naukowy zgodnie z planem wymknie się spod kontroli w połowie 2003 roku.



Posiłek w łazience. Nie szkodzi, że danie jest już lekko zielonkawe



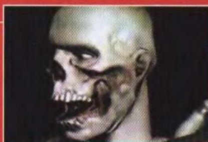
ZAREZERWOWANO WYŁĄCZNIE DLA POSIADACZY SUPERPECETÓW



Baronowie pojawili się na końcu pierwszego epizodu oryginalnej gry. Wracają w pełni chwały



Space Marines trafiają do bazy niedługo później. Początkowo są pełni wigoru i gotowi kopać tyłki



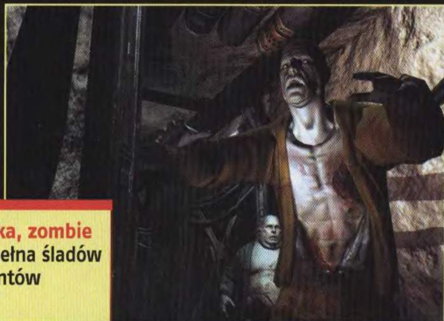
Zombie i strzępy mięsa znikające w paszczach bestii – oto marine po kilku godzinach marsjańskiej obróbki



Gruby kark i zęby w kiepskim stanie nie pozostawiają wątpliwości - ten potwór jest dresiarzem

Laboranci i żołnierze występują w scenie inspirowanej grą Half--Life: Opposing Force





Biomechanika, zombie – baza jest pełna śladów „eksperymentów naukowych"



NA HORYZONCIE KONKURENT WARCRAFTA III

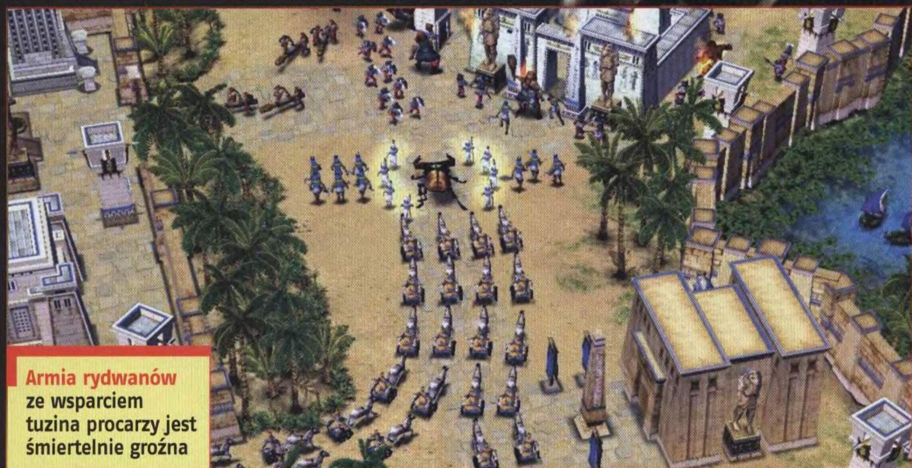
Age of Mythology



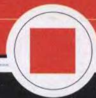
Gdyby Thor, Zeus i Ra mieli pecety, graliby w boskiej sieci w AGE OF MYTHOLOGY. Na szczęście nie mają i to my poprowadzimy do walki dawnych wojowników i mityczne potwory

Age of Empires II: Age of Kings był poważną konkurencją StarCrafta. Wedle twórców z Ensemble Studios jego następca ma pobić wszystkie strategie czasu rzeczywistego. Grecy, Egipcjanie i wikingowie toczą zażartą walkę o dominację. Różni ich panteon wyznawanych bóstw i sposób składania im hołdów. Standardowe jednostki uzupełniają znane z mitologii bestie, drogie, ale niezwykle silne. Zobaczymy więc epickie pojedynki minotaurów z hydrami i cyklopów ze skarabeuszami.

Podstawowe zasady nie zmieniły się od czasu Age of Empires, ale trójwymiarowa grafika zachwyca szczegółowością, zaś gra ma niewielkie wymagania sprzętowe. Olbrzymie drzewo ścieżek rozwoju cywilizacji i świetne tryby gry sieciowej zapowiadają dobrą zabawę na miesiące. ■



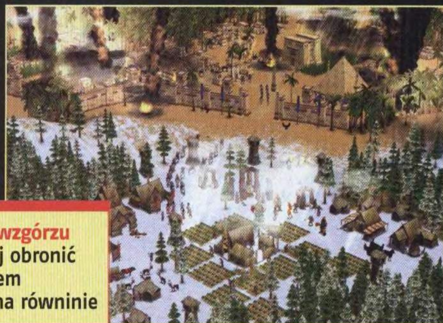
Armia rydwanów ze wsparciem tuzina procarzy jest śmiertelnie groźna



PRZYCHYLNOŚĆ BOGÓW POTRAFI ZMIENIĆ LOSY KAŻDEJ BITWY

Żywiołaki ognia zagrzewają dzielnych wikingów do walki w czasie surowej zimy





Fortecę na wzgórzu dużo łatwiej obronić przed atakiem niż miasto na równinie



Minotaur sieje popłoch w szeregach wroga. Uderzenie rogatego łba wyrzuca żołnierzy w powietrze



Grupka żołnierzy piechoty przewracająca znaki graniczne – tak zaczęła się już niejedna wojna



Cyklop jest spokojny – cios w krocze to nie xnajlepsza metoda na ubicie potężnego syna Uranosa i Gai

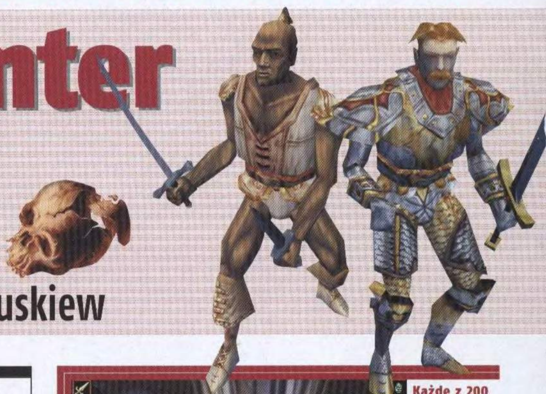


Centaury łucznicy są szybcy i celni, potrafią uciec przed atakiem konnicy i zasypać ją strzałami z dystansu

Michał Nowakowski

MŁODSZY BRAT BALDUR'S GATE'A CHCE PODBIĆ ŚWIAT

Neverwinter Nights



Piękna przygoda pełna pluskiew

Do polskiej premiery wyczekiwanej gry RPG został miesiąc. Angielska wersja irytuje wieloma błędami. Liczymy, że u nas gra pojawi się już po poprawkach



Każde z 200 zaklęć ma odmienną animację. Nasz bohater rzuca właśnie czar Barkskin, by obronić się przed atakiem wściekłego dzika z lasu Neverwinter

NEVERWINTER NIGHTS ma wady, które nie powinny się znaleźć w żadnej grze. Szczególnie tak dobrej jak to najnowsze dzieło BioWare'u.

Na poważne błędy natknąłem się już w pierwszym z czterech rozdziałów kampanii dla samotnego gracza. Tocząc pojedynki, dowiedziałem się, że wrogów można czasem bezkarnie zatłuc przez zamknięte drzwi, zaś wędrówki w okolicach portu udowodniły, że po powierzchni wody potrafi kroczyć nie tylko Jezus, ale także gamoniowaty półork czy elf lekkoduch.

Badając sprawę głębiej, odkryłem, że czasami udaje się też przenikać przez postaci. Błąd ten występuje najczęściej podczas walki, gdy bohater szarżuje na wroga. Wojownicy przebiegają przez siebie, pojawiają się oddaleni o dobrych kilka metrów od miejsca, w którym teoretycznie powinni się zetknąć i zaczynają w najlepsze wymieniać ciosy. Nie używałem zaklęcia teleportacji. To efekt błędów w wykrywaniu kolizji obiektów.

Dokładniejsze testy obnażyły kolejne błędy. Za królika doświadczalnego posłużył Ungrim Ironfist, sympatyczny, acz bezdennie głupi (inteligencja 6 na 18 możliwych punktów) i brzydki niczym malarstwo współczesne (charyzma 6 na 18) krasnoludzki wojownik. To dzięki niemu dowiedziałem się, że zbędne jest inwestowanie punktów rozwoju w umiejętność perswazji. Prawie każdą tajemnicę daje się wyciągnąć bez grożenia toporkiem, po prostu klikając do znudzenia na odpowiednią opcję w linii dialogowej. Tenże krasnolud był głównym bohaterem kolejnej próby, którą przeprowadziłem w uroczym zamtuzie w Neverwinter. Zapłaciłem 200 sztuk złota opiekunce i namawiałem sympatyczne dziewczyny do spędzenia upojnej nocy z brodatym wojem. Okazało się, że nawet obietnica sowitego napiwku nie była w stanie przekonać większości pań do krasnoluda o tak dyskretnym intelekcie i nie narzucającej się urodzie. Trudno było przedstawić Ungrima w dobrym świetle, bowiem osobnik o tak niskiej inteligencji jest w stanie wysławiać się jedynie za pomocą bezokoliczników i równoważników zdań.

Liczba błędów w angielskiej wersji poraża. A BioWare nic z nimi nie robi

Wreszcie jednak kolejne „Ja zapłacić, ty moja" poskutkowało. Ekran zgasł. Po chwili moim oczom ukazał się potężny krasnolud w przybrudzonych gaciach i rogatym hełmie. Stojąca przed nim dziewczyna wyraziła chęć udania się na spoczynek, po czym... padła jak zabita na podłogę, a z jej drobnych usteczek wydobyło się chrapanie, jakiego nie powstydziłby się niedźwiedź. Najciekawsze było to, że Ungrim nadal rozmawiał ze śpiącą dziewczyną, z wdziękiem wplatającą słowa pomiędzy gwizdy, sapania i basowe burknięcia. Później odkryłem, że postaci uśpione czarami podczas walki komunikują się tak samo. Zaiste frapująca nowość w RPG! Aż dziwne, że panowie z BioWare'u nie chwalą się tym w wywiadach.

Mimo wad grałem z przyjemnością – wciągnęła mnie fabuła. Kampania zaczyna się w Neverwinter, jednym z miast Wybrzeża Mieczy położonym w jego północnej



Ognisty demon Balor to jeden z najpotężniejszych przeciwników. Skutecznie stawiają mu czoło tylko bardzo doświadczeni bohaterowie

NARZĘDZIA MISTRZA

Aurora Toolset to program, za pomocą którego tworzymy własne przygody w świecie Forgotten Realms

Więcej niż suma części

Dołączony do Neverwinter Nights program to w istocie to samo narzędzie, którego ludzie z BioWare'u użyli do stworzenia kampanii dla pojedynczego gracza. Za jego pomocą projektujemy własne moduły. Zaczynamy od stworzenia lokacji, które dopiero pod koniec łączymy w całość. Mamy do wyboru miasta, zamki, podziemia, lasy, kanały oraz pola. Na wybranej planszy rozstawiamy potwory (ponad 200 rodzajów!), bohaterów niezależnych, najemników oraz elementy tła: budowle, mosty, rzeki, skrzynie, zwłoki czy sterty śmieci. Wybór jest znaczny, ale wszystkie komponenty utrzymane są w stylistyce typowej dla północnej części



Wybrzeża Mieczy. Nowe elementy graficzne ściągamy z internetu.
Aurora Toolset umożliwia reżyserską ingerencję w liczne detale. Przypisujemy określone dźwięki, na przykład upiorne wycie, całym obszarom, piszemy bohaterom niezależnym linie dialogowe, wypełniamy ich kieszenie



przedmiotami i narzucamy im pewne automatyczne zachowania, takie jak atak na widok bohatera należącego do danej rasy. Możliwości są duże, a obsługa programu – prosta. Jednak stworzenie dobrego scenariusza to robota na kilkadziesiąt godzin.



Gobliny atakujące licznymi grupami stanowią poważne zagrożenie dla śmiałków



Do **trolli** podchodzimy z dużą ostrożnością. Są one zaskakująco sprytne, a do tego się regenerują



Szczurołaki spotkane w miejskich kanałach to trudni przeciwnicy. Zajadle walczą do samego końca

części. Niezależnie od tego, jakiego bohatera sobie stwarzamy, jest on jednym z uczniów akademii lady Aribeth w Neverwinter. Owa dama wybiera nas z polecenia lorda Nashera, lokalnego władcy, do uratowania ludności miasta przed pustoszącą je straszliwą plagą.

Sprawy szybko się komplikują. Do akademii wdziera się zbrojna grupa, a w ogólnym zamieszaniu znikają cztery istoty, z których Aribeth zamierzała pobrać składniki do zrobienia leku. Naszym pierwszym zadaniem jest więc wytropienie kokatrycy, yuan-ti, driady oraz pożeracza umysłów. W tym celu zwiedzamy każdą z czterech dzielnic Neverwinter, wyrzynając przy okazji hordy nieumarłych, złodziei, zbiegłych więźniów i rozmaitych potworów. Szybko dowiadujemy się, że trawiącą miasto chorobę wywołują tajemnicze mroczne siły, z niejasnych (ale na pewno niskich) pobudek dręczące mieszkańców Neverwinter.

Najemnicy ignorują nasze wskazówki, nie przyjmują też od nas przedmiotów

Ten banalny początek przeradza się pod koniec pierwszego rozdziału w poważną, zaskakującą i trzymającą w napięciu historię. Przeżywamy zdradę, jesteśmy świadkami wielkich cierpień i nadludzkich wysiłków strażników dobra. Głównych bohaterów cechuje realizm psychologiczny, choć oczywiście z poprawką konieczną dla gry w konwencji heroic fantasy. Mówiąc krótko, fani akcji takiej, jaką znamy z Baldur's Gate będą zachwyceni.

Ruszając tropem zła, Ungrim mógł polegać na swojej krzepie. Na zręczności już nie, więc za 250 sztuk złota wykupiłem usługi złodzieja o imieniu Tomi Undergallows. Bohaterowie najemni (henchmen) to

DOBIJANIE NIEUMARŁYCH MAGÓW, WYŚCIGI W PODZIEMIACH

DAWNO TEMU W AMERYCE

NEVERWINTER NIGHTS nie jest całkowicie oryginalnym projektem – ma przodka!

Powrót do korzeni gatunku

Pomysł osadzenia akcji gry w mieście Neverwinter wykorzystano już w roku 1991, kiedy to w serwisie America Online pojawiła się gra pod tytułem... Neverwinter Nights. Stworzony przez Stormfront Studios świat tętnił życiem przez sześć lat, po czym gra została wycofana z serwisu. Był to jeden z pierwszych tak zwanych graficznych MUD-ów, czyli wieloosobowych internetowych gier RPG, opatrzonych atrakcyjną jak na owe czasy grafiką.



W grze wykorzystano zasady AD&D drugiej edycji. Miejscem akcji było miasto Neverwinter na Wybrzeżu Mieczy. Gracze dostawali zadania od burmistrza lorda Nashera, walczyli z drakoliczami (smoczymi szkieletami) i polowali na innych wędrowców. Powstało wiele gildii zrzeszających setki zapaleńców.



Krótko po ogłoszeniu przez firmę BioWare rozpoczęcia prac nad NEVERWINTER NIGHTS powstał projekt Neverwinter Nights: Resurrection, którego członkowie starają się odtworzyć zapomniany świat dawnej gry w realiach tej nowej, wykorzystującej zasady trzeciej edycji Dungeons & Dragons. Ci wiedzeni nostalgią wygnańcy z sieciowego miasta Neverwinter usiłują wskrzesić swoje gildie ze starej wersji.
Więcej informacji na temat tego przedsięwzięcia oraz grywalną wersję pierwszego Neverwinter Nights umieszczono pod adresem **www.nwnserver.net**

niestety kolejne źródło kłopotów. Nasza kontrola nad nimi polega, podobnie jak to było w Falloutach, na udzielaniu wskazówek w czasie rozmowy. Ale nie warto się trudzić, bo nasi pomocnicy i tak lekceważą większość zaleceń. Rozkaz pilnowania bohatera zostaje zignorowany, gdy tylko na horyzoncie pojawia się wróg. Polecenie używania łuku zamiast magii nie zmienia tego, że już w pierwszym starciu podziwiamy czarodziejskie fajerwerki, zaś prośba o to, by najemnik trzymał się blisko nas, kończy się zgubieniem go za pierwszym zakrętem. To, że po przejściu do następnego rozdziału o wspólnych przygodach pamięta tylko ten najemnik, który współpracował z nami jako ostatni, wygląda przy tych usterkach jak drobne potknięcie.
Wymienione błędy to czubek góry lodowej. Na oficjalnym forum internetowym NEVERWINTER NIGHTS stale pojawiają się doniesienia o nowych. Do najpoważniejszych należą zwiększanie się liczby dostępnych czarów maga do 255 oraz atakowanie bohatera przez najemników i chowańce po ich przypadkowym zranieniu zaklęciem o działaniu obszarowym. Co najgorsze, kolejne łatki usprawniają tylko wersję multiplayer – autorzy gry zachowują się, jakby mieli w nosie samotnych graczy! Nic dziwnego, że bywalcy forum oskarżają twórców o lenistwo i lekceważenie klientów.

Fabuła zadowoli fanów serii Baldur's Gate. Dzięki niej gra przykuwa na długo

NEVERWINTER NIGHTS nabiera rumieńców dzięki zadaniom pobocznym. Co prawda nie naliczyłem się ich aż tylu co w epizodzie w Athkatli z Baldur's Gate'a II, ale za to są oryginalne. Oprócz standardowych poszukiwań zaginionych w tajemniczych okolicznościach żon, dzieci, braci i wujków bierzemy udział w nielegalnym wyścigu z przeszkodami w podziemiach karczmy, walczymy o miano najlepszego wojownika na arenie gladiatorów, uwalniamy umęczone zwierzęta z miejskiego zoo czy też wreszcie polujemy na maga, który bardzo nie chce umrzeć ze starości.
Rzadką w grach RPG zaletą NEVERWINTER NIGHTS jest humor. Poza zabawnymi liniami dialogowymi zdarzają się też komiczne epizody, jak choćby pojedynek w piciu napojów wyskokowych w jednej z knajp w dzielnicy doków (Ungrim wygrał go w cuglach). Nie mamy przy tym wrażenia, że na siłę wciśnięto je w fabułę dla zmniejszenia napięcia.
Towarzyszący nam bohaterowie najemni w każdym rozdziale podsuwają nowe misje, które wyławiamy z opowiadanych przez nich przeżyć. Na przykład Tomi Undergallows prosi o odnalezienie kompromitujących go dokumentów, a muzykalna Sharwyn szuka leku, który uratuje jej matkę. Co prawda wypełnianie tych zadań nie zmienia naszych relacji z najemnikami, ale przynajmniej dostajemy od nich ciekawe przedmioty.
Prawie każde z zadań pobocznych daje się rozwiązać na dwa sposoby. Przykładem jest spotkanie z demonem w świątyni Helma pod koniec pierwszego rozdziału. Wypuszczamy go na świat lub odsyłamy do wszystkich diabłów. W obydwu wypadkach otrzymujemy nagrodę, doświadczenie oraz punkty zła lub dobra. Te ostatnie zmieniają charakter postaci, a w rezultacie również sposób, w jaki traktują nas bohaterowie niezależni.
Poza standardowym opisem słownym charakter Ungrima określony był liczbami: Chaotic (15) Good (90). Po wyjściu ze świątyni wartość Good spadła mu do 80. Uwolnienie piekielnego stwora najwyraźniej nie było dobrym pomysłem... Gdyby Ungrim konsekwentnie trzymał się ścieżki zła, w końcu stałby się Chaotic Evil, jak ork albo goblin. Wystarcza jednak wytrwale pomagać biednym wdowom, ślepym staruszkom i głodnym dzieciom, by zmazać wszystkie winy. W NEVERWINTER NIGHTS obowiązuje bowiem logika typowa dla komputerowych gier RPG i z wyrżnięcia w pień całej Bogu ducha winnej wioski rozgrzesza nas zdjęcie odpowiedniej liczby kociąt z drzewa.
Zadania, jakim stawiamy czoło, są zdecydowanie zbyt łatwe dla doświadczonych graczy RPG. Nad



Zaklęcia o działaniu obszarowym bywają bronią obosieczną. Źle wycelowane ranią także naszych sprzymierzeńców



Dostęp do **ekwipunku bohatera** jest wygodny, ale szkoda, że nierozpoznane przedmioty magiczne nie są w żaden sposób wyróżnione – im więcej mamy sprzętu, tym trudniej je znaleźć



ORAZ WALKI GLADIATORÓW TO NIEKTÓRE Z ZADAŃ POBOCZNYCH


Beggar's Nest przeżywa inwazję ożywieńców. Negocjujemy toporem


Dzielnica Blacklake szczelnie odizolowała się od reszty Neverwinter


Miejskimi dokami rządzą czerwoni piraci. Trudno ich polubić


Peninsula jest opanowana przez zbiegłych więźniów. Co krok mordercy i zbóje

żadną zagadką nie zastanawiamy się dłużej niż kilkanaście sekund. Firma BioWare podobno chciała uczynić swoją grę dostępną dla szerokiego grona odbiorców, także tych początkujących i nie gustujących w łamigłówkach. Jeśli taki był cel autorów, osiągnęli go w stu procentach. Granie w NEVERWINTER NIGHTS to prosta i przyjemna rozrywka.

Podczas wędrówek zwiedzamy najbardziej fascynujące zakątki północnej części Wybrzeża Mieczy. W trakcie stu godzin gry (tyle mniej więcej zajmuje ukończenie kampanii) odwiedzamy między innymi ponury las Neverwinter, Port Llast, niebezpieczne Luskan i świątynię rycerzy Helma.

Przy tej okazji rzucają się w oczy ograniczenia graficzne, jakie narzucił autorom Aurora Toolset, dołączony do gry pakiet programów do tworzenia własnych modułów. BioWare posłużyło się nim do wykreowania kampanii dla pojedynczego gracza. W jego skład wchodzi ograniczona liczba modeli i typów tła – graficy nie postarali się, aby nadać sceneriom unikatowy wygląd. Rezultat jest przykry: odwiedzamy niezliczone bliźniacze budynki i przemierzamy kilometry podobnych ulic oraz podziemi. NEVERWINTER NIGHTS brakuje różnorodności, nie ma tu jedynych w swym rodzaju miejsc, które cieszyły nasze oczy w Baldur's Gate, Icewind Dale i Planescape: Torment. Chwilami na widok szaroburych, bliźniaczych lokacji ogarniała mnie rozpacz.

W grze pełno jest jednakowych domów, podziemi, kanałów i ulic

Nasze wędrówki wyglądają inaczej niż w Baldur's Gate. Do miejsc położonych w pobliżu Neverwinter docieramy natychmiast po przekroczeniu odpowiedniej bramy w murach miasta. Twórcy zrezygnowali z mapy i losowych spotkań z potworami, które w Baldur's Gate i Icewind Dale zdarzały się z nużącą regularnością.

Podróże na większe dystanse (gdy zaczynamy nowy rozdział albo używamy czarodziejskiego portalu) też odbywają się automatycznie. Niestety w pędzie do upraszczania wszystkiego autorzy zablokowali nam możliwość powrotu do niewykonanych zadań pobocznych z poprzedniego rozdziału.

Dzięki magicznemu kamieniowi teleportacji w dowolnej chwili wracamy do głównej lokacji z aktualnego rozdziału (zazwyczaj lokalnej świątyni Tyra). Kamień dostajemy na początku gry od lady Aribeth. Po ucieczce z pola bitwy i wylizaniu się z ran wolno nam wrócić do miejsca, z którego zwialiśmy, choć za to udogodnienie płacimy już złotem. Poległych

TO DRUGI PO POOL OF RADIANCE 2 RPG WYKORZYSTUJĄCY

w walce bohaterów najemnych znajdujemy całych i zdrowych w centralnym pomieszczeniu świątyni. Nasz bohater dla odmiany odradza się w miejscu, w którym padł, płacąc za wskrzeszenie punktami doświadczenia i złotem. W studni stojącej obok portalu zawsze znajdujemy kluczowe dla akcji przedmioty, których nieopatrznie się pozbyliśmy. Nie da się ukryć, że jest to bardzo wygodne rozwiązanie. Z drugiej strony jednak znacznie zmniejsza poziom trudności gry. Walka nie jest wyzwaniem, bo gdy tylko przybiera zły obrót, wracamy do świątyni uleczyć rany i za drobną opłatą cofamy się do miejsca przerwanego pojedynku. Sztuczka niegodna prawdziwego bohatera!



„Faceci w metalowych garnkach na głowach tłukli się do upadłego laskami. Było to dość zabawne" – szef BioWare'u Trent Oster śmieje się, wspominając walki japońskich szermierzy, na podstawie których stworzono animacje pojedynków. Dzięki temu podczas starć postacie nie tylko okładają się na zmianę po głowach, ale kucają pod ciosami, tańczą wokół siebie, szukając luki w obronie przeciwnika i robią uniki przed zabójczymi pchnięciami. Wygląda to efektownie, choć na zagranicznych forach pojawiły się już głosy niezadowolonych graczy. Twierdzą oni, że takie animacje wydłużają czas pojedynków, zwłaszcza na początkowych poziomach rozwoju postaci, kiedy bohaterowie i ich przeciwnicy zadają zaledwie jeden cios na kilka sekund.
Twórcy obiecywali, że animacje każdego z dwustu zaklęć powalą nas na kolana. I dotrzymali słowa.



Boddyknock to ciekawski gnom czarownik	Barbarzyńca **Daelan** ceni honor i odwagę	Mnich **Grimgnaw** jest wyznawcą kultu śmierci	Kłopoty to specjalność kapłanki **Linu L'aneral**	Muzyka jest całym życiem urodziwej **Sharwyn**	Chwalipięta **Tomi** – – urodzony złodziejaszek

Wystarcza spojrzeć na maga rzucającego czar Lightning Bolt. Z początku iskry przeskakują z jednej ręki do drugiej, aż wreszcie śmiertelny pocisk wystrzeliwuje w stronę wrogów, skacząc od jednego do drugiego z rosnącą szybkością. Ten szczegół dowodzi, że graficy przyłożyli się do swojej roboty.

System walki oparto na zasadach trzeciej edycji Dungeons & Dragons. Zniknęło THACO zastąpione przez współczynnik ataku, wartość Armor Class jest tym lepsza, im wyższa, kapłani mają teraz dostęp do dziewięciu kręgów magii zamiast siedmiu, zaś magowie dysponują pożytecznymi, prostymi czarami Cantrips, nie zaliczającymi się do żadnego z kręgów zaklęć.
Pojawiły się także umiejętności bojowe, które w książkowej drugiej edycji były opcjonalne, zaś w grach komputerowych nie występowały. Teraz nakazujemy naszej postaci, by zadała cios w ramię lub nogę przeciwnika, spróbowała go rozbroić, obaliła na ziemię, parowała ciosy lub wykonała potężny Power Attack. Jeśli podczas walki wróg odwraca się plecami, bohater wykorzystuje jego nieostrożność, wykonując Opportunity Attack, czyli zadając automatycznie dodatkowy cios. Wrogowie też wykorzystują te wszystkie nowinki – nasz bohater trafiony w nogę kuleje albo zostaje zręcznie przewrócony i zbiera cięgi, póki się nie podniesie.

Celujemy w różne części ciała, przewracamy wroga lub rozbrajamy go

Trucizny i choroby nie powodują już stopniowej utraty punktów życia. Teraz do czasu wyleczenia się lub ustania działania trucizny postać ma zmniejszone określone współczynniki.



Niektórym pojedynkom towarzyszy więcej fajerwerków niż wysokobudżetowym filmom science fiction. Saga Lucasa się nie umywa



ZASADY TRZECIEJ EDYCJI D&D. TYM RAZEM GRA SIĘ FAJNIE

NIE KIJEM GO, TO MIOTŁĄ

Najemnicy nie przyjmują od nas żadnych przedmiotów. Ale gracze znaleźli na to sposób

W kieszeni najemnika

Niezadowoleni z braku opcji manipulowania ekwipunkiem najemników gracze stworzyli umożliwiający to program już w parę tygodni po premierze gry. Dzięki niemu zaglądamy do kieszeni towarzyszy oraz przekazujemy im znalezione przedmioty. Oto przykład takiej operacji.



Otwieramy okno dialogowe. Klikając na dwie ostatnie kwestie, oglądamy ekwipunek postaci oraz zarządzamy nim.



Ponad naszym ekwipunkiem pojawia się zawartość kieszeni Sharwyn spakowana w magiczną sakwę (Bag of Holding).



Zastępujemy miecz z dwoma ostrzami wielkim toporem.



Już po chwili Sharwyn używa przekazanego jej ekwipunku i bez trudu wymachuje gigantycznym toporem bojowym. Hm... z tym dziwnym mieczem było jej bardziej do twarzy.



Port Llast to drugi etap przygody. W mieście, okolicznych lasach i jaskiniach roi się od wrogich osobników. Czary i broń mamy więc w pogotowiu!

W trzeciej edycji D&D wprowadzono wiele ulepszeń w tworzeniu i rozwoju postaci. Pojawiła się rasa półorków, a także profesje barbarzyńcy oraz sorcerera, uzdolnionego czarownika, który nie używa księgi zaklęć. Jeśli chcemy, w ramach każdego zawodu wybieramy sobie specjalizacje. Wojownik zostaje na przykład szermierzem, piratem, gladiatorem bądź przywódcą. Wyspecjalizowany bohater dostaje pewne premie, ale zarazem nakłada na siebie ograniczenia. Na przykład szermierz staje się mistrzem w walce lekką bronią białą, ale nie wolno mu już korzystać z ciężkich pancerzy. Z kolei kapłani specjalizują się, wybierając dwie spośród dziewiętnastu domen. Należące do nich czary stają się wtedy dostępne dla specjalisty na niższych poziomach doświadczenia.

Aby początkujący gracze nie pogubili się w tym bogactwie możliwości, przewidziano dla nich opcję automatycznego tworzenia i rozwijania herosa. To dobra wiadomość. Do złych zaliczam brak możliwości importu postaci z Baldur's Gate'a.

Stworzenie postaci nie determinuje jej rozwoju. Bohater zmienia się znacząco z każdym awansem na kolejny poziom doświadczenia. Dostajemy punkty, które wydajemy na umiejętności takie, jak skradanie się, nasłuchiwanie czy leczenie. Wybieramy też zdolność specjalną, na przykład potężny atak lub cios mierzony.

> **Mimo wcześniejszych obietnic niestety nie zagramy postaciami z Baldur's Gate'a**

Co cztery poziomy doświadczenia dodajemy jeden punkt do którejś z sześciu cech podstawowych. Jeśli chcemy, wybieramy też podczas awansu dodatkową profesję – na przykład zamiast wskoczyć na wyższy poziom jako mag, zaczynamy karierę wojownika. Warto jednak pamiętać, że łączna liczba poziomów bohatera nie może przekroczyć 20. To ograniczenie wynika z braku zasad regulujących rozwój postaci powyżej tej granicy. Firma Wizards of the Coast, która wydaje książkowy system Dungeons & Dragons, obiecuje ich publikację jeszcze w tym roku.

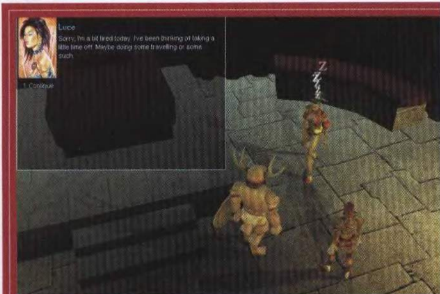
Fani Baldur's Gate'a i Icewind Dale'a muszą zapomnieć o dawnych przyzwyczajeniach. Ze starego engine'u Infinity została jedynie opcja zatrzymywania gry i belka pod portretem bohatera, klikając na którą wchodzimy do dziennika, ekwipunku, mapy, karty postaci i księgi czarów. Teraz wiele działań wykonujemy za pośrednictwem menu wywoływanego kliknięciem prawym przyciskiem myszy na postać naszego bohatera. Dzięki niemu używamy specjalnych ataków, umiejętności, a w trybie multiplayer wydajemy członkom drużyny rozkazy wybrane z gotowego zestawu i używamy emote'ów, czyli drobnych gestów. Tych ostatnich jest 14, a wśród nich ziewanie, śmiech, salutowanie i machanie ręką na pożegnanie. Nowością jest również pasek u dołu ekranu służący do przypisywania klawiszom funkcyjnym takich czynności, jak wyciągnięcie i schowanie broni, rzucenie zaklęcia czy zastosowanie zdolności specjalnej.

Całe to bogactwo opcji dotyczy niestety tylko naszego bohatera. Jak wspominałem, nie mamy prawie żadnej kontroli nad najemnikami. Nie przyjmują też oni od nas żadnych przedmiotów, choć przecież zwiększałyby one ich szanse w walce. Graczom na Zachodzie bardzo się to nie spodobało i już kilka tygodni po premierze w internecie pojawiła się nieoficjalna łatka, która załatwia problem (piszę o niej w ramce po lewej stronie). To zresztą nie jedyne rozczarowanie



Nasza czarodziejka przygotowuje się właśnie do rzucenia magicznego pioruna w stronę wielkiego Umber Hulka. Jednak miażdżonemu w morderczym uścisku potwora najemnikowi pomoże już tylko wskrzeszenie

MULTIPLAYER JEST NA RAZIE NAMIASTKĄ OBIECANYCH CUDÓW



Rozmawiająca przez sen kurtyzana to tylko jeden z wielu drobnych błędów w Neverwinter Nights. Ten jest chociaż zabawny

związane z najemnikami. Kolejnym jest fakt, że nie możemy stworzyć drużyny. W trakcie wędrówki towarzyszy nam tylko jedna osoba.

Sterujemy grą na trzy sposoby, które zostały ściśle połączone z ustawianiem kamery. Pierwszy z nich to tradycyjne klikanie w punkcie docelowym zaznaczonym kursorem myszki. W tym trybie kontrolujemy widoki i zbliżenia z klawiatury. W drugim również wskazujemy cel myszką, ale kamera samoczynnie podąża za bohaterem. W trzecim wypadku prowadzimy postać za pomocą klawiszy W, S, A, D niczym w strzelaninie 3D, zaś kamera ustawia się tuż za jej plecami.

Animacja czasami zwalnia nawet na najszybszych pecetach

BioWare wywiązało się z obietnic dotyczących piękna gry. Na zbliżeniach widzimy kształty odbijające się w wypolerowanym pancerzu naszego bohatera, cienie w podziemiach drżą w świetle pochodni, a trawa na łąkach kołysze się zgodnie z kierunkiem wiatru. Jednak równie dobrze wyglądający Dungeon Siege działa płynnie na znacznie wolniejszych pecetach. Przy maksimum detali Neverwinter Nights zwalnia czasami nawet na komputerze z Pentium 4 1,6 GHz, 512 MB RAM i kartą GeForce4 z 128 MB RAM! Wygląda na to, że gonieni terminem wydania twórcy nie zadali sobie trudu zoptymalizowania kodu.

Tryb multiplayer w Neverwinter Nights ma ogromny, choć na razie niewykorzystany potencjał. Logując się na serwerze jako mistrz gry, wzywamy i odsyłamy potwory, a nawet wcielamy się w nie, aby osobiście stoczyć walkę z drużyną śmiałków albo pokierować rozmową. Przez cały czas pozostajemy niewidzialni dla graczy, którzy naszej działalności jedynie się domyślają. Mistrz gry nie ginie. Kiedy umiera postać, którą akurat kontrolujemy, natychmiast pojawiamy się w tym samym miejscu.

Inaczej mają się sprawy w wypadku zwykłych graczy. Ci oczywiście giną, chociaż w większości modów natychmiast wracają do życia, płacąc za tę przyjemność punktami doświadczenia i złotem.

Teoretycznie prowadzimy zatem przygodę tak samo jak scenariusz książkowego RPG. W rzeczywistości przygotowanie się do niej wymaga o wiele więcej zachodu. Zaplanowanie, stworzenie i przetestowanie przygody pochłania znacznie więcej czasu niż sugerowały pokazy BioWare'u. Wspomniany już Aurora Toolset, narzędzie do tworzenia własnych scenariuszy, jest prosty w obsłudze, ale przygotowanie czegokolwiek grywalnego zajmuje godziny, a nawet dni. Dodatkowych problemów przysparza mistrzowi gry sprawowanie kontroli nad przebiegiem rozgrywki – czasem trudno jest nadążyć za wydarzeniami.

Wątpliwe, by komukolwiek chciało się przenosić rozbudowane pomysły do wirtualnego świata, kiedy do sesji książkowego RPG wystarcza godzinka lub dwie solidnego główkowania i umiejętność improwizacji ze strony mistrza. Tezę tę potwierdza fakt, że liczne obecnie środowisko graczy na Zachodzie nie stworzyło jeszcze godnego uwagi modułu. Moduły, które ściągnąłem z fanowskich stron internetowych poświęconych Neverwinter Nights, są nudne, schematyczne, a czasem wręcz niegrywalne. Nawet kilka oficjalnych modułów udostępnionych przez BioWare nie zrobiło na mnie wrażenia.

BioWare rozmawia z wydawcą AD&D o konwersjach słynnych przygód

Co najgorsze, nie wiadomo jeszcze, czy polscy gracze skorzystają nawet z tych ochłapów. Może się bowiem okazać, że przygody stworzone na Zachodzie nie będą działały z właśnie przygotowywaną polską wersją. Na razie więc gra wieloosobowa ogranicza się do przechodzenia kampanii podstawowej w trybie współpracy oraz klasycznych deathmatchów z postaciami importowanymi z gry jednoosobowej w rolach głównych. A to znamy już od czasów Diablo II.

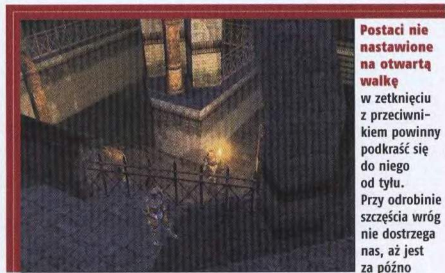
Zapowiedzi, że tryb multiplayer zrewolucjonizuje komputerowe RPG, uznaję więc za nie zrealizowane. Po kilku miesiącach od amerykańskiej premiery tracę też nadzieję, że rozkręci się scena fanowska.

RPG	
robi	BioWare
wyda	Infogrames
w Polsce	CD Projekt
kiedy	październik 2002
http	www.neverwinternights.com
cena	129 zł
wymaga	Pentium II 450 MHz 128 MB RAM, akceleratora 3D z 32 MB
prognoza	★★★★☆

Pojawiła się jednak ostatnio pogłoska, według której BioWare prowadzi rozmowy z Wizards of the Coast na temat tworzenia modułów na motywach najsłynniejszych przygód z książkowego systemu Advanced Dungeons & Dragons. Jeżeli obie strony się dogadają, za jakiś czas zagramy być może w adaptacje hitów pokroju Return to the Tomb of Horrors. Za takie cudeńka trzeba będzie z pewnością dodatkowo zapłacić, ale przynajmniej będziemy mieli gwarancję, że do naszych rąk trafi scenariusz najwyższej jakości, specjalnie przygotowany do zabawy z udziałem mistrza gry.

Cała nadzieja w łatkach BioWare'u i rzetelności polskiego wydawcy. Jeżeli autorzy Neverwinter Nights pozostaną głusi na głosy zirytowanych klientów i nie naprawią najpoważniejszych błędów, w październiku do polskich sklepów trafi produkt atrakcyjny, ale wybrakowany. Martwi też tryb multiplayer, który na razie oferuje zaledwie namiastkę tego, co od trzech lat BioWare obiecywał graczom. Zabawa z mistrzem gry kuleje z braku dobrych modułów stworzonych do takiej rozgrywki i niewielkie są szanse na to, że cokolwiek się w tej kwestii zmieni.

Mimo tych wszystkich zarzutów Neverwinter Nights to bardzo dobra gra RPG. Z całą pewnością wyznacza ona nowy kierunek rozwoju dla całego gatunku. Nie zmienia to jednak faktu, że doświadczeni gracze mogą poczuć się słusznie zawiedzeni niskim poziomem trudności i nie spełniającym oczekiwań trybem multiplayer.



Postaci nie nastawione na otwartą walkę w zetknięciu z przeciwnikiem powinny podkraść się do niego od tyłu. Przy odrobinie szczęścia wróg nie dostrzega nas, aż jest za późno



Tadeusz Zieliński

W COUNTER-STRIKE'A WRESZCIE ZAGRAJĄ SAMOTNI GRACZE

Counter-Strike Condition Zero

Boty włączają się do antyterrorystycznej kampanii



Walka z żywym graczem to mocne przeżycie. Wkrótce przedsmak sieciowej rywalizacji poznają też ci, którzy nie mogą lub nie mają odwagi grać w internecie

Palce same biegają po klawiaturze, mam tylko pięć sekund na kupno karabinu, kamizelki kuloodpornej i granatów. Razem z kolegami z brygady antyterrorystycznej ruszam do akcji. Wiem, że zdążę wbiec do zajętego przez terrorystów samolotu i schować się za fotelami. Wpadam na zaskoczonego bandytę, nie zdążył nawet wystrzelić. Niestety miał kolegę, strzelam dwa razy, ale to on pierwszy trafia. Zdejmuję słuchawki i biorę głęboki oddech. Resztę rundy obserwuję z perspektywy ducha, latając po planszy i wymieniając uwagi z innymi poległymi w boju.

Dotychczas takie emocje były zarezerwowane wyłącznie dla uczestników rozgrywek sieciowych. Teraz nareszcie się to zmieni, bowiem nadchodzi CONDITION ZERO.

CONDITION ZERO daje szansę ludziom nie grającym w sieci. To COUNTER-STRIKE przeniesiony w wymiar single. Tu również będziemy się złościć na głupotę i bojaźliwość kolegów z drużyny, tutaj też da nam wycisk dobrze ustawiony snajper. Autorzy podkreślają jednak, że CONDITION ZERO nie będzie kalką kultowej gry sieciowej, ale jej twórczym rozwinięciem. Całość będzie się składać z dwudziestu pięciu misji rozgrywanych w sześciu sceneriach. Tych, którzy chcieliby włączyć się do akcji jako terroryści, czeka bolesne rozczarowanie. Całą kampanię rozegramy w roli dowódcy oddziału antyterrorystycznego, jedynie w trybie dla wielu graczy wybór będzie jak w COUNTER-STRIKE'U. Nie ma się czemu dziwić. Po tragicznych wydarzeniach z 11 września 2001 roku niewiele firm decyduje się na wydawanie gier, w których dowodzilibyśmy terrorystami.

W trybie widza będziemy oglądali transmisje niczym wyjęte z telewizji

Kolejne zadania będą powiązane fabularnie, ale nas będzie interesować głównie ich sprawne wykonywanie. Okoliczności porwania zakładników są o wiele mniej istotne od precyzyjnych informacji o rozmieszczeniu sił przeciwnika.

Będziemy walczyć w dżungli, na pustyni, w mieście (europejskim, amerykańskim oraz azjatyckim) oraz w Arktyce. Te miejsca potyczek są najpopularniejsze wśród sieciowych graczy. W każdej misji do wykonania będziemy mieli dziesięć zadań, z czego aż dziewięciu nie widzieliśmy w starym COUNTER-STRIKE'U. Niestety autorzy nie chcą na razie zdradzić, jakie cele postawią przed nami. Wiemy tylko, że za wykonanie każdego z nich dostaniemy premię finansową.

Dzieło dwójki amatorów podbiło świat dzięki pieniądzom Sierry

Struktura gry będzie przypominała tę z... Tony Hawk's Pro Skatera 3! Brzmi to dziwnie, ale podobnie jak w tej zręcznościówce misję zaliczymy już po wykonaniu mniej niż połowy zadań. Może się jednak okazać, że w kolejnej misji nasz zespół będzie zbyt słaby. Wrócimy wtedy do poprzednich i spróbujemy zrealizować dodatkowe cele, by zarobić pieniądze na sprzęt i rozwój umiejętności partnerów.

Każdą misję wykonamy na różne sposoby. W trybie narracyjnym otrzymamy jasne wytyczne i ruszymy w bój. Tu właśnie dowiemy się, dlaczego walczymy. Ukończenie zadania w tym trybie odblokuje kolejne misje. Prawdziwi maniacy całą przyjemność grania znajdą jednak w dwóch następnych trybach.

W Endurance zadania są podobne, ale radzimy sobie bez pomocy komputerowych towarzyszy. Przeżycie pięciu minut na terenie patrolowanym przez ośmiu terrorystów będzie trudnym zadaniem.

Tryb Challenge wprowadza rozmaite ograniczenia. Korzystamy w nim tylko z wyznaczonych rodzajów broni i działamy w określonym czasie. Przykładem misji w tym trybie są zadania, w których nie przeładowujemy broni. Po zużyciu wszystkich pocisków z magazynka będziemy niemal bezbronni, póki nie podniesiemy nowego karabinu.

Za zdobyte pieniądze kupimy broń, sprzęt i amunicję, tak jak w normalnym COUNTER-STRIKE'U. Jednak to nie wszystko – zajmiemy się również naszymi towarzyszami.



Atak brygady antyterrorystycznej powinien być skoordynowany ze szwajcarską precyzją. Graczom rzadko się to udaje, botom częściej



KTO ZA TYM WSZYSTKIM STOI

Zaczynali od dodatków do HL-a. Teraz piszą przebój za przebojem

Hity na zamówienie

Firma Gearbox powstała w 1999 roku. Pracują w niej wybitni specjaliści od grafiki trójwymiarowej, współtwórcy

gearbox software

takich gier, jak Duke Nukem 3D, Civilization, Quake i Half-Life. Podobnie jak legendarna firma id Software, Gearbox ma siedzibę w Dallas.
Jej pierwszym głośnym dziełem był dodatek do Half-Life'a o nazwie Opposing Force, który powstał we współpracy z firmą Valve Software. Rozszerzenie spodobało się graczom. Następna gra na bazie Half-Life'a, Blue Shift, ugruntowała pozycję firmy. To właśnie doświadczenie z engine'em Half-Life'a zadecydowało, że Sierra powierzyła Gearboksowi produkcję CONDITION ZERO.
Firma z Dallas tymczasem stworzyła jeszcze doskonałą pecetową konwersję Tony Hawk's Pro Skatera 3, a obecnie pracuje nad Halo, słynnym tytułem z Xboxa oraz nad zręcznościówką pod tytułem James Bond 007: Nightfire.



Zaskoczenie przeciwnika to podstawa sukcesu. Wybieramy właściwą chwilę i atakujemy



Dopiero gdy znamy **kluczowe miejsca mapy**, mamy na niej szanse podczas rundy obronnej



Wymianę ognia prowadzimy **zza osłony**, ale i tak uważamy: niektóre pociski przebijają ściany

Wszak to gra drużynowa, w której ochrona kolegów jest priorytetem. Dlatego też część funduszy przeznaczymy na rozwój umiejętności członków oddziału. Podniesiemy celność strzelania, szybkość rozbrajania bomb, spostrzegawczość, zdolności taktyczne i znajomość poszczególnych rodzajów broni. Po pewnym czasie nasz zespół spokojnie stawi czoło nawet najlepiej wyszkolonym terrorystom.
Działania naszych kompanów będą zależeć od ich cech osobistych. Na przykład niektórzy, zwłaszcza mniej zrównoważeni członkowie drużyny, podczas akcji wpadną w szał bojowy i dopiero wydanie stanowczej komendy powstrzyma ich od szarży na wroga. Nieco dziwi ten brak opanowania u profesjonalistów, ale miejmy nadzieję, że takie niesubordynacje nie będą zdarzały się zbyt często.

Twórcy obiecują, że zachwyci nas sztuczna inteligencja przeciwników. Terroryści będą rzucać koktajle Mołotowa w środek grupy żołnierzy, aby rozbić ją na dwie części, mają współdziałać, osłaniać się i koordynować ataki. Mało tego! W niektórych scenariuszach przewidziane są nawet ataki pozorowane mające odwrócić naszą uwagę od prawdziwego miejsca szturmu. Wróg zastawi też zasadzki, w których cały nasz zespół w ciągu kilku sekund zostanie wycięty w pień.

> Po każdym ukończeniu gry odblokujemy ukryte poziomy i bonusy

Podobno ulubioną zabawą autorów gry jest wypuszczanie botów na niczego nie spodziewających się testerów gry. Ci doświadczeni gracze, znający już CONDITION ZERO, wciąż nie są w stanie odróżnić żywego przeciwnika od bota. Trudno w to uwierzyć, ale z drugiej strony faktem jest, że już w Half-Life'ie komandosi zachowywali się realistycznie. To dobrze wróży.

Stroje nareszcie będą dopasowane do rodzaju mapy. Koniec z facetami latającymi po Arktyce w koszulkach z krótkim rękawkiem. Poza podstawowymi rodzajami ubioru (po cztery na każdą ze stron) pojawiają się dwa nowe: Specnaz (dla antyterrorystów) oraz Milicja (dla terrorystów). Dla każdej grupy przewidziano cztery różne typy strojów dopasowane do strefy klimatycznej, w której walczymy. Na dodatek członkowie każdego z oddziałów występują w czterech odmianach, więc łączna liczba kombinacji wynosi aż 160. W porównaniu z zaledwie ośmioma modelami z poprzednich części ta liczba robi wrażenie.

PROCEDURY SZTUCZNEJ INTELIGENCJI SĄ OCZKIEM W GŁOWIE

USTAMI AUTORA

Fragment wywiadu z RANDYM PITCHFORDEM opublikowanego w serwisie Avault.com

– Opisz, jak wygląda rozgrywka w Condition Zero

– Powiedzmy, że przeszedłem już kawałek gry. Na razie mam tylko dwóch kompanów, jeszcze nie inwestowałem w uzbrojenie ani w ich umiejętności. Wybieram misję odbywającą się na statku badawczym. Moim zadaniem jest ochrona terenu przed atakiem terrorystycznym. Uzbrajam moich ludzi w karabinki szturmowe takie, jak M4A1 czy FAMAS. Inwestuję pieniądze w rozwój cech moich towarzyszy. Jeden



z nich, nazwijmy go Stonewall, będzie specjalistą od taktycznego wykorzystania karabinków szturmowych. Dzięki temu będzie celniej strzelał, a także sprawniej wybierał cele. Drugi z nich (Highspeed) stanie się specem od rozbrajania bomb.
Na ekranie taktycznym oglądam dokładnie plan statku. Jest tu wiele przydatnych informacji, ale decyduję się przejść do akcji. Startujemy w jednym z laboratoriów. Natychmiast ruszamy do boju, starając się jak najszybciej dotrzeć do maszynowni. Wpadam w zasadzkę zastawioną przez kilku terrorystów. Highspeed zgodnie z rozkazami wycofuje się i otwiera ogień osłaniający.
W tym samym momencie widzę Stonewalla, który wpada w szał i rzuca się do przodu. Najwyraźniej zapomniał o moich rozkazach w sekundę po rozpoczęciu misji. Przywołuję go do porządku.
Pokonaliśmy przeciwników, ale Stonewall jest ranny. Nagle słyszę informację o wykryciu bomby na innym pokładzie. Cały atak miał na celu wyłącznie odwrócenie mojej uwagi od prawdziwego celu. Znowu dałem się podejść komputerowi.

Wykorzystano za zgodą serwisu Avault.com



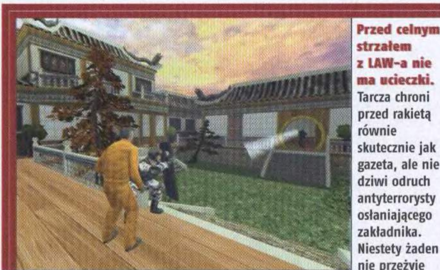
Ogień to broń obosieczna. Nim ciśniemy butelkę z benzyną, sprawdzamy, czy nie odetniemy sobie w ten sposób jedynej drogi odwrotu. Ściana płomieni powstrzyma każdy atak, ale lepiej nie próbować przez nią przebiec

Nauka rozpoznawania członków poszczególnych drużyn zapowiada się więc na dużo trudniejszą niż w CS-ie. Trzeba będzie jednak poświęcić na to trochę czasu, bo nie ma nic gorszego niż gracz mylący swoich z przeciwnikami.
Autorzy z rozbawieniem wspominają kłopoty ze znalezieniem... twarzy dla nowych modeli. Brakło weny, więc zobaczymy wśród nich facjaty ludzi z łapanki, na przykład dostawców pizzy czy kurierów poczty ekspresowej Servisco.
Każda grupa będzie miała umiejętności specjalne, a także specyficzne uzbrojenie. Poprowadzimy między innymi snajperów, szturmowców oraz specjalistów od bomb.

Nowe rodzaje broni całkowicie zmienią dotychczasowe taktyki walki

Zapowiedzi nowych broni elektryzują graczy. Izraelski karabinek szturmowy Galil jest cięższy od kałasznikowa, ale strzela celniej i ma przy tym porównywalną siłę ognia. Z kolei francuski FAMAS znany z gry Metal Gear Solid to celna i szybkostrzelna broń, równie skuteczna jak popularny Colt Commando. Pojawi się również sprzęt, którego bardzo brakowało w podstawowym Counter-Strike'u. Mowa tu o ciężkim karabinie maszynowym M-60, który, przeciwnie niż inne typy broni, zyskuje na celności wraz z długością serii. Z tego powodu wykorzystamy go przede wszystkim do kładzenia ognia zaporowego. Gracze obawiają się potęgi tego karabinu i na forach dyskusyjnych zastanawiają się, czy jego używanie nie zakłóci równowagi rozgrywki.
Kolejne nowości w Condition Zero to maczeta i kuloodporna tarcza z wizjerem. Pierwsza z nich jest propozycją dla miłośników walki wręcz. Uderzenie maczetą ma zadawać znacznie więcej obrażeń niż cios nożem, ale prawdopodobnie nie będziemy nią zbyt szybko wywijać. Tarcza da nam ciekawe możliwości taktyczne. Dzięki niej przemieścimy się pod ostrzałem, będziemy zdobywać przyczółki, a także osłaniać naszych towarzyszy. Ta zabawka jest ciekawą propozycją zwłaszcza dla snajperów. Dwóch ochroniarzy z tarczami i zawodnik z karabinem snajperskim o wielkim zasięgu stworzą drużynę, która będzie siała śmierć i zniszczenie.

Wielbicieli poważniejszych środków perswazji uraduje wyrzutnia niekierowanych pocisków przeciwpancernych LAW. Będzie ona spowalniać ruchy zawodnika, ale jedna celnie umieszczona rakieta zmasakruje żołnierzy przeciwnika. Autorzy gry w obawie przed nadużywaniem tej potężnej broni narzucili w jej wypadku wyjątkowe ograniczenia: jeśli kupimy LAW-a, strzelimy z niego tylko raz na rundę.
Do ręki dostaniemy również nowe rodzaje granatów. Wyjadacze wiedzą doskonale, że celnie rzucony granat często przechyla szalę zwycięstwa w beznadziejnych okolicznościach. Miłośnicy pirotechniki ucieszą się z potężnych koktajli Mołotowa. Pojawią się również granaty gazowe, przeciwko którym jedynym ratunkiem będzie założenie maski przeciwgazowej.
Nowe granaty przeznaczone są głównie do oczyszczania pomieszczeń i zrewolucjonizują dotychczas stosowane taktyki. Skończy się okupowanie małych klitek i bezkarne rozwalanie wszystkich wrogów. W jednym z wywiadów twórcy zdradzili, że wejście w chmurę gazu bez maski pociągnie za sobą nie tylko spadek poziomu zdrowia. Na pewien czas rozmyje się obraz, a nasz żołnierz będzie miał mocno obniżoną celność.



Przed celnym strzałem z LAW-a nie ma ucieczki. Tarcza chroni przed rakietą równie skutecznie jak gazeta, ale nie dziwi odruch antyterrorysty osłaniającego zakładnika. Niestety żaden nie przeżyje



AUTORÓW. BOTY MAJĄ SIĘ ZACHOWYWAĆ TAK JAK LUDZIE

DZIEŁO AMATORÓW

Counter-Strike od dwóch lat święci triumfy na całym świecie. A zaczęło się tak niepozornie!

Dwaj fani gry Half-Life, Gooseman (Minh Te) i Cliffe, który nie ujawnia nazwiska, napisali sieciowego moda, który zawładnął światem.
Zasady gry na pierwszy rzut oka wydają się mało wymyślne. Gracze dzielą się na dwie grupy: terrorystów i komandosów. Brygada antyterrorystyczna rozbraja podłożone przez terrorystów bomby, ratuje zakładników albo osłania ważne osobistości. Za wykonanie zadania i zlikwidowanie przeciwników dostajemy pieniądze, które wydajemy na broń i sprzęt.
Mimo prostoty założeń gra jest tak wymagająca, że początkujący z trudem trafiają nieruchomego przeciwnika. Dopiero po długim treningu oddaje się pierwsze celne strzały. Do tego każdy karabin ma inny odrzut, energię pocisku, pojemność magazynka oraz szybkostrzelność, więc sprawne posługiwanie się bronią jest sztuką, której opanowanie stanowi podstawowy warunek przeżycia. Drugim warunkiem jest współpraca, bo Counter-Strike to gra zespołowa. Grupa doskonałych, ale niezgranych



zawodników przegrywa ze średniakami, którzy stosują wspólną taktykę.
Counter-Strike wydaje się nieprzyjazną grą. Nie dość, że jest bardzo trudny, to jeszcze przeznaczony został tylko do rozgrywki sieciowej. Jednak dzięki dobremu wyważeniu proporcji między taktyką i zręcznością pokochały go rzesze graczy. Spotykają się oni na ponad 40 tysiącach serwerów rozrzuconych po całym świecie – na każdym gra na raz do 20 osób. Mimo to na popularnych serwerach często zdarzają się kłopoty ze znalezieniem wolnego miejsca.



W Condition Zero kupimy też flary oraz pasy z amunicją. Na pasie zawiesimy więcej magazynków i granatów, a celnie rzucona flara rozświetli najciemniejsze zakątki map. Dzięki temu skutecznie wykurzymy z nich przeciwników czekających, aż wejdziemy im w celownik.

Condition Zero tworzą ludzie, którzy doskonale wiedzą, jak się robi strzelaniny 3D. Prace prowadzi sprawdzona firma developerska Gearbox, która już wcześniej tworzyła oficjalne dodatki do Half-Life'a, zaś obecnie przygotowuje między innymi pecetową wersję Halo, sztandarowego hitu z Xboxa.
Nad Condition Zero pracują znani autorzy map: Dave Johnson, twórca uwielbianej de_dust, Chris Auty, autor najczęściej wybieranej mapy w oficjalnych meczach (de_aztec), Aleksiej Maniłow (de_prodigy) oraz bracia Coombe (de_torn). Jestem zatem spokojny o jakość map.
Równie dobrzy specjaliści pracują nad zachowaniem naszych towarzyszy i przeciwników. Za to zagadnienie odpowiada Markus Klinge, autor doskonałego PODBota. Dzięki niemu zarówno nasi kompani, jak i wrogowie mają zachowywać się tak nieprzewidywalnie jak żywi gracze. Przedsięwzięciu szefuje Randy Pitchford, członek komitetu doradczego największej komputerowej ligi sportowej CPL (Cyberathlete Professional League).

> Na jednym serwerze zagrają posiadacze Condition Zero i starego CS-a

Condition Zero będzie zgodny z podstawową wersją Counter-Strike'a. Dzięki pakietowi High Definition Pack ulepszającemu kilkuletni engine Half-Life'a otoczenie i modele zyskają nową jakość, lepiej odpowiadającą wymaganiom współczesnych graczy.



FAMAS to potężny karabin szturmowy. Szykuje się następca uwielbianego AK



AK-47, czyli popularny kałach, jest podstawowym uzbrojeniem terrorystów



Trafienie w środek grupy z **wyrzutni rakiet LAW** powala cały oddział



MP5: szybkostrzelny i celny pistolet maszynowy. Niestety ma małą moc



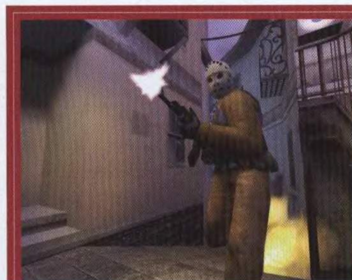
Steyr AUG ma dołączoną lunetkę. W magazynku mieści się niewiele naboi



Precyzyjny strzał z potężnego karabinu **AWM** zabija każdego przeciwnika

TRUDNO UWIERZYĆ, ŻE TO GRA NA BAZIE STAREGO HALF-LIFE'A

W internecie pojawi się łatka do podstawowego COUNTER-STRIKE'A, dzięki której zagramy na nowych mapach dla wielu graczy i pobawimy się nowymi broniami. Niestety, autorzy już zapowiadają, że łatka będzie udostępniona – według słów Pitchforda – „dopiero pewien czas po premierze CONDITION ZERO". Chcielibyśmy liczyć ten czas w dniach, nie w tygodniach, nie robimy sobie jednak przesadnych nadziei: Valve słynie z opieszałości. Nowe wersje COUNTER-STRIKE'A ukazują się rzadko, a wprowadzane w nich zmiany są niewielkie. Przygotowanie tak ogromnej łatki potrwa. Tym bardziej że jej brak skłoni fanów do zakupu CONDITION ZERO.



Terrorysta w masce Jasona z horroru Piątek, trzynastego spodobał się graczom. Zanosi się, że będzie to najpopularniejszy model postaci

Wszystkie misje z trybu dla pojedynczego gracza będą dostępne także w grze sieciowej. Zadania te rozegramy na różne sposoby. Wspólnie z kolegami przejdziemy cały tryb narracyjny, ale dostępne będą też klasyczne sieciowe potyczki. Skończą się jednak problemy z pustymi serwerami: w CONDITION ZERO w dowolnej chwili uzupełnimy drużynę botami. Będą one miały precyzyjnie regulowany poziom umiejętności, dzięki czemu każdy dostosuje ich zdolności do swoich potrzeb.

Grafika będzie dużo lepsza, a wymagania sprzętowe wzrosną tylko nieznacznie

Firma Valve zapewnia, że kanciarze nie będą mieli łatwego życia. Już od pewnego czasu specjalny zespół pracuje nad systemem przeciwdziałającym oszustwom. Został on zaprezentowany w darmowym COUNTER-STRIKE'U. Niestety w walce z oszustami producenci i uczciwi gracze stoją na straconej pozycji, bo cheaterów są tysiące, a w ich szeregach znajdują się wyjątkowo zdolni programiści. Szkoda, że stoją po złej stronie barykady.

Obecnie wojna pomiędzy Valve a oszustami toczy się z wielką intensywnością. Średnio raz na tydzień jest wprowadzana nowa wersja zabezpieczeń, ale już po kilku godzinach w internecie pojawiają się uaktualnione programy do oszukiwania. Najwyraźniej konieczna jest duża modyfikacja engine'u. A choć w CONDITION ZERO zmiany będą spore, to jednak nie tak wielkie, by zupełnie wyeliminować oszustów. Zresztą ta wojna nie ma końca: każda gra sieciowa zostaje prędzej czy później złamana.

Liczba szczegółów przypadających na jedną postać ma być o prawie 75 procent większa: do wyświetlania każdego modelu zostanie użyte aż 1250 trójkątów. Mapki, na których stoczymy walki, będą bardzo dopracowane. Ważną rolę zacznie odgrywać roślinność. Od podstaw stworzone zostaną trójwymiarowe drzewa i krzaki, w których znajdziemy bezpieczną osłonę przed okiem snajpera. Bądź samego snajpera.

W CONDITION ZERO znajdzie się system Level of Detail, który sprawi, że wygląd modeli i otoczenia będzie się dopasowywał do szybkości komputera. Autorzy obiecują, że gra będzie działała płynnie nawet na trzyletnich pecetach.

Po raz pierwszy zostaniemy zasypani śniegiem. Ten pozornie mało znaczący szczegół istotnie wpłynie na rozgrywkę, bo ograniczona widoczność będzie utrudnieniem. Znakomitym pomysłem jest wprowadzenie różnych rodzajów śniegu leżącego na ziemi, co będzie miało wpływ na skradanie się. Gdy idąc po puchu, trafimy na płachtę zmrożonego śniegu, głośne skrzypienie zaalarmuje przeciwników.

Zapowiadane są nowe efekty trafień: strzelając w drewnianą powierzchnię, zobaczymy fruwające w powietrzu drzazgi, uderzenia kul oderwą od betonu okruchy, zaś strzał w metal skrzesze iskry. Ciekawe, do czego jeszcze da się zmusić engine, który powstał cztery lata temu? W świecie gier to cała epoka!

Tryb widza, znany z opcji Half-Life TV, będzie teraz bardziej efektowny. Dzięki temu systemowi gra zamieni się w telewizyjny show. Róg ekranu zajmie niewielka mapka danego poziomu z naniesionymi pozycjami wszystkich graczy. Wystarczy przynieść popcorn i rozsiąść się w fotelu! Już teraz wiele meczy jest transmitowanych przez dziesiątki serwerów, a wolne miejsce na widowni bywa niekiedy prawdziwym rarytasem. Podczas pojedynków widzowie wymieniają się uwagami o stylu poszczególnych zawodników, a nawet oklaskują spektakularne akcje.

Nawet taki szczegół jak padający śnieg istotnie wpłynie na rozgrywkę

Warunek zwycięstwa w grze sieciowej jest prosty: wystarczy zdobyć najwięcej fragów. W wypadku samotnej zabawy potrzebny jest jednak ciekawy system nagradzania gracza. Nie zechcemy bawić się dalej, jeśli nie zobaczymy czegoś wyjątkowego. Otrzymamy zatem mnóstwo premii, na przykład po jednorazowym ukończeniu gry skorzystamy z unikatowej broni Specnazu. Wykonanie wszystkich celów gry zajmie nam niewiele: około 15-20 godzin. Do akcji poprowadzimy jednak cztery formacje antyterrorystyczne, czeka nas więc ponad 60 godzin zabawy. A to przecież dopiero przedsmak przeżyć w sieci!

ZRĘCZNOŚCIOWA

robi	Valve Software
wyda	Sierra Entertainment
w Polsce	Play it!
kiedy	październik 2002
http	www.cs-conditionzero.com
cena	jeszcze nieznana
wymaga	PII 350, 64 MB RAM, Windows 95/98/2000

prognoza



Mam pełne zaufanie do twórców gry. Ci faceci zjedli zęby na sieciowych strzelaninach i doskonale wiedzą, czego oczekują od nich zarówno zagorzali fani COUNTER-STRIKE'A, jak i ludzie, którzy nigdy wcześniej o nim nie słyszeli. Nowe gry taktyczne ukazują się często, ale nie zdobywają fanów. COUNTER-STRIKE jest tylko jeden, a CONDITION ZERO ma szansę uczynić z zabawy w antyterrorystów najlepszą grę sieciową wszech czasów. ■



Podkradamy się do wroga pod osłoną tarczy. Jeśli zachowamy ciszę, mamy szansę na efektowny strzał w skroń lub cios maczetą

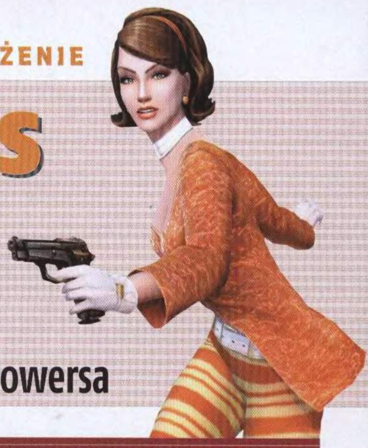
Jakub Kowalski

CATE ZRZUCA Z SIEBIE ZBĘDNE WYPOSAŻENIE

No One Lives Forever 2

A Spy in H.A.R.M.'s Way

Mniej Jamesa Bonda, więcej Austina Powersa



Mimowie i Specnaz, banany i karabiny maszynowe. Druga część przygód agentki Archer ma być śmieszniejsza, ale i trudniejsza od poprzedniczki

Od czasu ostatniej konfrontacji superagentki Cate Archer ze zbrodniczą organizacją H.A.R.M. minęły już dwa lata. Terroryści nie zapomnieli jednak o swej przeciwniczce i nasyłają na Cate płatnych morderców. Jednocześnie rząd Stanów Zjednoczonych zwraca się z prośbą do zatrudniającej naszą bohaterkę tajnej organizacji UNITY o zażegnanie narastającego konfliktu ze Związkiem Radzieckim. Konfliktu, który grozi globalną wojną atomową.

Cate ponownie weźmie się zatem za ratowanie świata. Jednocześnie będzie zaś umykać przed polującymi na nią agentami organizacji H.A.R.M. Miłośnicy pojedynków ogniowych poczują się jednak rozczarowani. Tym razem zadanie wymaga dużo większej dyskrecji, dlatego też nasza agentka nie będzie likwidowała przeciwników hurtowo, jak to robiła w poprzedniej części gry.

Autorzy podkreślają, że No One Lives Forever 2 ma być przede wszystkim grą szpiegowską, a nie strzelaniną. Dlatego w większości zadań Cate będzie nosiła niewiele sprzętu. Jej podstawową bronią stanie się zaskoczenie. Tym bardziej że wrogowie będą dużo lepiej uzbrojeni niż nasza agentka. Twórcy zarzekają się jednak, że rozgrywka w No One Lives Forever 2 nie będzie przypominać tej z Thiefa. Jeśli zostaniemy zauważeni przez przeciwników, zawsze pozostaną pewne szanse obrony.



Ninja z parasolką to na razie jedyny ujawniony boss. Walka będzie długa i ciężka, bo wróg posługuje się mieczem z nadzwyczajną wprawą

Wrogowie mają się zachowywać jak prawdziwi. W tym celu twórcy całkowicie przebudowali algorytmy sztucznej inteligencji. W pierwszej części gry przeciwnicy postępowali według schematów zachowań zapisanych w tak zwanych skryptach. Na przykład gdy wchodziliśmy do pokoju, przeciwnik zgodnie z zapisem w skrypcie przewracał stół, chował się za nim i rzucał granat. Co gorsza, za każdym razem zachowywał się tak samo, dlatego też powtarzanie poziomów było śmiertelnie nudne. W drugą część chętniej zagramy od nowa, ponieważ wrogów obdarzono sztuczną inteligencją, nieco przypominającą tę, którą zachwycaliśmy się w Half-Life'ie.

Koniec ze schematami zachowań. Wrogowie będą się zachowywać jak żywi ludzie

Skrypty będą określały tylko podstawowe czynności wykonywane przez wrogów, takie jak patrolowanie danego miejsca czy stanie na warcie. Natomiast reakcje na zjawiska zewnętrzne będą już zależały od inteligencji wroga oraz poziomu jego czujności. Przeciwnik, który usłyszy zwykłe szczekanie psa, nie będzie przeszukiwał całego ogrodu, tylko uzna, że najprawdopodobniej jakiś hałas spłoszył zwierzę. Jeśli jednak wystrzelimy nabój z ciężkiego karabinu snajperskiego, wrogowie przeszukają wszystkie zakamarki i jeszcze przez długi czas będą uważniejsi niż wcześniej.

Wszystkie postacie mają jednak reagować także na znacznie mniej spektakularne zdarzenia niż głośny wystrzał. Jeśli podczas przeszukiwania willi zostawimy gdzieś otwarte drzwi, wzbudzi to niepokój strażnika i podniesie jego czujność. Wartownik przeszuka okoliczne pokoje, zajrzy do kilku szafek, po czym wzruszy ramionami i wróci na swój posterunek. Ziarno niepokoju zostanie jednak zasiane i jeśli ponownie coś wzbudzi jego podejrzenia, to na



Ostrzegawczy strzał w plecy z pistoletu z tłumikiem nie jest honorowym zagraniem, ale to jedyny sposób, by zachować ciszę



pewno włączy alarm. Dodatkowo strażnicy będą się chować w nadziei, że Cate wyjdzie ze swojej kryjówki. W takiej sytuacji wrogów zdradzą jedynie ich cienie.
Aby pokonać tych inteligentnych przeciwników, zastosujemy wymyślne taktyki. Odwrócimy uwagę strażników na więcej sposobów niż w poprzedniej części. W No One Lives Forever rzucaliśmy tylko monetą, tu zbijemy żarówkę, zaczaimy się w ciemnościach na wroga lub stłuczemy wazon i obiegniemy zaniepokojonego strażnika z drugiej strony. Zwabimy również wartowników odgłosem kroków bądź uruchamiając jakieś urządzenie.

Na każdym poziomie znajdziemy dziesiątki kryjówek. Jeśli uda się nam zamaskować, poinformuje nas o tym odpowiednia ikona. System ten ma być otwarty, dzięki czemu sami stworzymy sobie nowe schowki, wykręcając żarówkę bądź gasząc światło. Ten drugi sposób będzie ryzykowny, bowiem strażnik może w każdej chwili zapalić światło w pomieszczeniu. Wtedy zaś nie pozostanie nam nic innego jak wyskoczyć na wroga z ukrycia i zabić go lub obezwładnić.
W pierwszej części rozpuszczaliśmy ciała wrogów, pryskając sprayem. No One Lives Forever 2 wprowadzi bardziej realistyczne rozwiązania. Cate wreszcie będzie przenosiła ciała, ale przeciągająca się nieobecność jednego ze strażników zaniepokoi jego kolegów, którzy wyruszą na poszukiwania. Jeśli znajdą ciało, nie oznacza to natychmiastowych kłopotów. Najpierw zaczną nim potrząsać. Dopiero gdy zorientują się, że ich towarzysz nie śpi, tylko stracił przytomność od ciosu, podniosą alarm. Albo nie podniosą, jeśli zechcą sami odszukać i zabić sprawcę.
Dużo większą rolę odegra otoczenie. Niemal wszystkie rzeczy podniesiemy, a nawet przez nieuwagę potrącimy. Brzęk tłuczonego szkła zaalarmuje strażników, dlatego będziemy uważać, przemykając się między stolikami zastawionymi wazonami i talerzami.
Gdy strażnicy nas zauważą, rozpoczną pościg. Gonitwa będzie jednak mniej frustrująca niż w poprzedniej części, gdzie wrogowie zawsze podążali za nami właściwą drogą. Teraz przeciwnicy skręcą na skrzyżowaniu w odpowiednią stronę, tylko jeśli usłyszą oddalające się kroki Cate. Jeśli nie, wybiorą kierunek na chybił trafił. Dzięki temu będziemy mieć sporą szansę na ich zgubienie, jeśli przestaniemy hałasować.

Wśród gadżetów Cate znajdziemy na przykład wybuchowego kotka

Wrogowie w wolnych od strzelania chwilach będą się zajmować swoimi sprawami. Już w No One Lives Forever wygłaszali rewelacyjne kwestie, teraz jednak autorzy poszli krok dalej. Strażnik na warcie się nudzi, więc zamiast stać w miejscu niczym posąg, będzie się kręcił po okolicy i próbował czymś zająć. Poprzerzuca papiery na biurku, przetrze kurz z komody, ziewnie, zacznie nucić... Oczywiście dopóki nie zorientuje się, że jesteśmy w pobliżu. Dlatego kluczową sprawą będzie zacieranie śladów i zachowywanie ciszy. Wypatrując przeciwników, Cate będzie się wychylać zza rogu korytarza. Miejmy jednak nadzieję, że wreszcie założy buty podbite gumą i przestanie stukać obcasami jak w poprzedniej części.
Wrogowie mają wyglądać śmieszniej niż w pierwszej części, w której większość czasu spędzaliśmy na walce z kiczowato ubranymi najemnikami H.A.R.M.-u. Tym razem


Paralizatorem atakujemy wrogów z bliska. Najpierw jednak trzeba się podkraść


Adam Małysz też używa **bananów**, by pokonać swych przeciwników

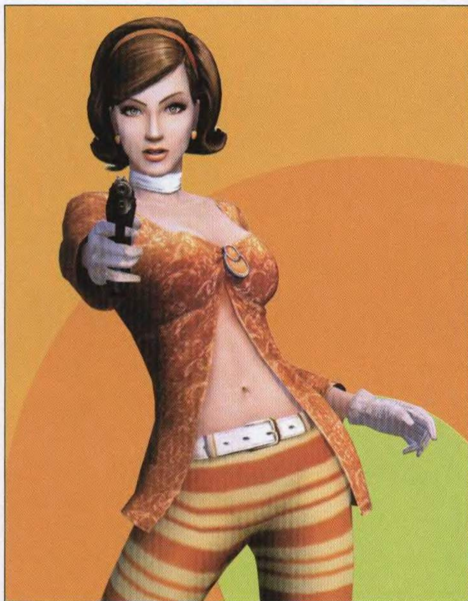

Każdemu według potrzeb. Z ninją walczymy **samurajskim mieczem**


Shotgun przyda się zwłaszcza w zamkniętych pomieszczeniach


Shuriken to nie tylko broń ninja. Również Cate posługuje się nią z wprawą


Strzał z **karabinu snajperskiego** od razu zdradzi naszą pozycję

CATE BĘDZIE ŁADNIEJSZA, POZIOMY ROZLEGLEJSZE,





Indiana Jones w podobnej sytuacji użył pistoletu



Natchnieniem dla twórców był również **Twister**



Lot w stylu **Przyczajonego Tygrysa, Ukrytego Smoka**

twórcy poszli na całość. Na drodze staną nam kobiety-ninja, hinduscy wojownicy w obowiązkowych turbanach, wreszcie potężni... mimowie w pełnym makijażu. Choć twórcy solennie zapewniają, że kicz nie przekroczy granicy dobrego smaku, uważam, że mimowie szturmujący siedzibę UNITY bardziej pasują do psychodelicznych produkcji typu KISS: Psycho Circus niż do gry o superszpiegu.

Cate będzie miała bardziej urozmaicony arsenał niż w pierwszej części. Poza standardowymi narzędziami szpiega, takimi jak pistolet z tłumikiem, nasza agentka wykorzysta wymyślniejsze wynalazki. Autorzy w wywiadach najczęściej podkreślają rolę banana. Banan, czy raczej jego skórka, przeciwko niektórym wrogom sprawdza się lepiej niż szybkostrzelny karabin maszynowy. Przeciwnik, który poślizgnie się na skórce od banana, wywróci się i straci przytomność. Jeden z autorów gry twierdzi nawet, że kilkoma bananami poradził sobie z czteroosobowym oddziałem Specnazu. Mam jednak nadzieję, że banan nie będzie podstawową bronią panny Archer. Inaczej NOLF 2 z poważnej gry przerodzi się w farsę.

> **Oto różnorodność wrogów: będziemy walczyć z mimami i... żołnierzami Specnazu**

Większość misji będziemy wykonywać z zachowaniem idealnej ciszy, dlatego też Cate wykorzysta przede wszystkim bronie dyskretne. Strzał z kuszy brzmi dużo ciszej niż z karabinu snajperskiego, zaś w zwarciu dobrze sprawdza się elektryczny paralizator. W sytuacjach krytycznych panna Archer wyciągnie jednak zaufanego kałacha.

Craig Hubbard, główny projektant gry, ujawnia, że z NOLF-A 2 usunięto kilka mniej popularnych broni znanych z poprzedniej części. „Chcieliśmy zrobić miejsce dla przedmiotów, które są bardziej odpowiednie dla superagentki z lat sześćdziesiątych", mówi Hubbard.

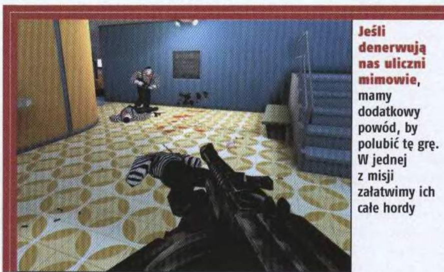
Najważniejszą zabawką Cate będzie nowy elektroniczny wytrych. W No One Lives Forever złamanie niektórych kodów było trudne, bo wymagało założenia urządzenia na zamek i długiego czekania. Tym razem superagentka nie wypuści wytrycha z rąk. Wystarczy, że przytrzymamy przycisk strzału, a urządzenie wypluje z siebie wydrukowany kod. Nowy wytrych będzie miał również inne zastosowania. Odkodujemy nim zaszyfrowane wiadomości i złamiemy elektroniczne zabezpieczenia H.A.R.M.-u.

Kolejnym wynalazkiem godnym Austina Powersa będzie mechaniczny kot nafaszerowany materiałami wybuchowymi. Gdy go wypuścimy na przeciwników, kotek podejdzie do nich i zacznie zachęcająco miauczeć. Nawet twardziel nie oprze się pokusie pogłaskania tak milutkiego stworzenia. I już po chwili pożałuje, że nie ma dziewięciu żyć.

Dynamiczne poziomy będą atutem No One Lives Forever 2. Najlepszy przykład to kemping, na którym Cate walczy z tłumami wojowników ninja w środku potężnego tornada, które przewraca przyczepy i wyrywa drzewa z korzeniami. W pierwszym NOLF-IE widzieliśmy jeden taki poziom. Cate wyskakiwała bez spadochronu z płonącego samolotu, gęsto się ostrzeliwując, a wrogowie skakali w ślad za nią. Bohaterka starała się dopaść faceta ze spadochronem, który leciał kilkadziesiąt metrów niżej. To ewidentne zapożyczenie z Bonda wyglądało świetnie i wzbudziło zachwyt graczy.

W drugiej części gry takich niespodzianek przeżyjemy znacznie więcej. Autorzy twierdzą, że nie są one w całości skryptowane. Oznacza to, że za każdym razem wspomniane tornado pokona nieco inną drogę, wyrwie inne drzewa i poprzewraca inne przyczepy. Ciekawe tylko, czy ta losowość przesadnie nie zwiększy stopnia trudności rozgrywki.

W NOLF-IE sceny przerywnikowe były przerażająco długimi dialogami, przy których gracze zasypiali na siedząco. Hubbard tłumaczy ten błąd faktem, że pracował nad nimi pod sam koniec projektu, na dodatek nie mając jasno sprecyzowanego scenariusza. W nowej części scenki przerywnikowe będą krótkie, szybsze i nie tak przegadane. Niestety, będzie ich też mniej. Mam nadzieję, że nie skończy się na tym, iż przed każdym zadaniem



Jeśli denerwują nas uliczni mimowie, mamy dodatkowy powód, by polubić tę grę. W jednej z misji załatwimy ich całe hordy

A WROGOWIE GROŹNIEJSI NIŻ W POPRZEDNIEJ CZĘŚCI



Strzelanina z wieloma wrogami naraz źle się skończy. Wprawdzie załatwimy kilku, a może nawet kilkunastu przeciwników, ale odgłosy walki ściągną nam na kark wszystkich kręcących się po okolicy strażników

będziemy czytać założenia misji, zamiast rozmawiać na ich temat z przełożonymi.

Engine gry to ulepszona wersja wiekowego LithTecha. Jupiter, bo taką nazwę nosi nowy program, został wzbogacony o wiele nowych procedur. Kevin Francis, twórca Jupitera, przedstawia jego zalety na przykładach. „Podnieśliśmy stopień szczegółowości świata dzięki zwiększonej mocy obliczeniowej. Lampy mają teraz wyłączniki – to skutek zastosowania nowego systemu animacji światła. Szafki i biurka wyposażone są w szuflady, w których można przerzucać sterty papierów".

Francis wspomina również o bardziej subtelnych zmianach. Według jego słów, wszystkie poziomy będą wyglądać bardziej realistycznie niż w poprzedniej części, ponieważ engine pozwala na tworzenie znacznie większych przestrzeni.

Jupiter ma unikatową możliwość dodawania nowych elementów na rozmaitych etapach tworzenia gry. Na początku prac nad nią projektanci poziomów stworzyli żarówkę z kloszem, której kilkaset egzemplarzy zawiesili w rozmaitych miejscach. Obiekt składał się z opisu geometrycznego żarówki i klosza oraz definicji źródła światła.

Jupiter jednak bezustannie się zmienia. W pewnym momencie pojawiła się możliwość włączania i wyłączania światła. W każdym innym enginie oznaczałoby to konieczność projektowania wszystkich żarówek od nowa. W Jupiterze wystarczyło wrócić do definicji obiektu „żarówka z kloszem" i dodać mu opcje włączenia i wyłączenia oraz stłuczenia żarówki.

> **Dzięki ulepszonemu enginowi łatwo stworzymy własne dodatki do gry**

Kevin Stephens, kierownik działu programistycznego, opowiada z entuzjazmem: „W momencie, gdy projektant poprawił funkcjonalność obiektu, wszystkie żarówki z kloszami w całej grze zyskały te nowe funkcje. Dzięki temu systemowi możemy szybciej zmieniać otoczenie przy jednoczesnym zachowaniu jego spójności".

Takie rozwiązanie stanowi ułatwienie dla twórców modów. Dzięki niemu napisanie ciekawego dodatku będzie łatwiejsze niż w wypadku Half-Life'a, do którego powstały setki modów. Liczba dodatków do NOLF-A 2 będzie więc zapewne jeszcze większa.

Jestem pewien, że No One Lives Forever 2 stanie się przebojem. Rozwiązania, które gracze pokochali przy pierwszym spotkaniu z Cate, zostały doszlifowane i rozwinięte. Obłędna grafika, wysoka inteligencja wrogów, fabuła z lekkim przymrużeniem oka oraz piękna bohaterka to w dzisiejszych czasach recepta na murowany sukces. ■

ZRĘCZNOŚCIOWA

robi	Monolith Productions
wyda	Sierra Entertainment
w Polsce	CD Projekt
kiedy	październik 2002
http	nolf2.sierra.com
cena	jeszcze nieznana
wymaga	PIII 500, 128 MB RAM, Windows 95/98/2000
prognoza	





Gdy Cate zostanie odkryta, w pościg za nią ruszy tłum uzbrojonych facetów. Jedynym wyjściem w takiej sytuacji jest błyskawiczny kontratak

KUP PAN ENGINE

Sześcioletni engine LithTech dzięki usprawnieniom wciąż jest na topie

LITHTECH

LithTech powstał w 1996 roku. Pierwszą grą, która go wykorzystywała, było Shogo: Mobile Armor Division, dzieło Monolith Productions.



Gry tworzone na kolejnych wersjach LithTecha wyglądały coraz lepiej. Aliens vs Predator 2 zachwycał nas piękną grafiką.



Obecnie firma zmieniła podejście i zamiast ogólnie rozwijać LithTecha, podzieliła go na kilka wyspecjalizowanych typów. Jupitera zobaczymy po raz pierwszy w No One Lives Forever 2 (jego elementy będzie zawierała polska gra Sniper).



Triton to rozwojowa wersja Jupitera, której twórcy położyli nacisk na zaawansowany system fizyki pojazdów. Zobaczymy go w TRON-ie 2.0.
Najtańszy jest Talon, engine z gry Aliens vs Predator 2. Cobalta napisano specjalnie na PlayStation 2, zaś Discovery obsłuży przede wszystkim masowe gry sieciowe. Wkrótce ukaże się też specjalna wersja LithTecha na Xboxa.

Kamil Ruszkowski

KOPALNIA ZŁOTA FIRMY INTERPLAY WZNAWIA DZIAŁALNOŚĆ

Icewind Dale II

Magia, miecz i posiekane szczątki fabuły



Mało kto wierzył w plotki, że kiedyś powrócimy do Doliny Lodowego Wichru. A jednak to prawda: już niedługo drużyna spragnionych złota śmiałków wkroczy na ośnieżone zbocza wielkich gór północnego Faerunu!

Dziesięć Miast znów znalazło się w niebezpieczeństwie, więc na drzwiach gospody w Luskan znów pojawiły się ogłoszenia o pracy dla najemników. Sowita zapłata czeka na śmiałków, którzy ruszą do Targos i pomogą bronić tego miasta przed atakującymi je hordami goblinów. Czas naostrzyć miecze i oczyścić kolczugi z grubej warstwy kurzu!

Black Isle, oddział Interplay zajmujący się wyłącznie grami RPG, do niedawna nie planował kontynuowania serii Icewind Dale. Jak przyznają twórcy, pierwsza część gry była po trosze zapchajdziurą mającą rozniecić apetyty graczy przed premierą Baldur's Gate'a II. – Zupełnie nie spodziewaliśmy się takiego zainteresowania. Gra była krótka, boleśnie liniowa i tak naprawdę tylko ścieżkę dźwiękową miała doskonałą – mówi Feargus Urquhart, szef Black Isle. Mimo stosunkowo chłodnego przyjęcia gry przez prasę, wokół tytułu zgromadziła się duża grupa fanów. Z myślą o nich powstał dodatek Heart of Winter, a następnie pierwszy w historii gier komputerowych dodatek do dodatku, czyli Trials of the Luremaster, który udostępniono przez internet.

Skąd zatem wziął się projekt stworzenia następnej części sagi o zasypanych śniegiem Dziesięciu Miastach? Jej główny projektant J. E. Sawyer wspomina to następująco. – Dowiedziałem się, że robimy tę grę w momencie, gdy zrezygnowano z Torna. Było to w środę po południu. Feargus poprosił mnie, bym przygotował coś na piątek na spotkanie zarządu. Pracowałem nad tym dwa dni ze Stevem Bokkesem i w piątek po południu okazało się, że robimy ICEWIND DALE'A II.

Torn był grą, z którą wiele osób wiązało olbrzymie nadzieje. Miał być równie wciągający co Planescape: Torment, tak samo nowatorski jak Fallout i piękny jak Neverwinter Nights. Kiedy gra została skreślona przez Interplay już w parę miesięcy po oficjalnym potwierdzeniu rozpoczęcia prac nad nią, pozostała do wypełnienia dziura. – Będę szczery – mówi Sawyer. – Wydanie ICEWIND DALE'A II to z naszej strony minimalizacja ryzyka, a poza tym szansa na wylansowanie popularnego tytułu jest większa.

Żądza większych zysków sprawiła, że Icewind Dale II zajął miejsce Torna

Zadziwiająca szczerość głównego projektanta gry wynika zapewne z przeświadczenia, że druga część gry i tak sprzeda się jeszcze lepiej niż pierwsza. Sądząc z imponującego odzewu fanów na forum dyskusyjnym Black Isle, szykuje się nie lada hit. Wśród chóru pochwał często słychać jednak coraz silniejsze głosy zarzucające grze liniowość, wtórność i brak nowych pomysłów – typowe oznaki skoku na kasę.

O ICEWIND DALE'U II wiadomo już wszystko, choć rozpoczęcie prac potwierdzono dopiero na początku lutego. Zmianą brzemienną w skutki będzie czas akcji – blisko trzydzieści lat po tym, jak Yxunomei i Belhifet zasiali strach w sercach mieszkańców Easthaven i Kuldaharu. Co ciekawe, fabuła drugiej części jest związana z poprzednią grą. Lądujemy na zbroczonym krwią obrońców miasta wybrzeżu Targos, widzimy ekscentrycznego wynalazcę z Kuldaharu Oswalda Fiddlebendera w towarzystwie małego Nate'a, który jest już dorosłym mężczyzną. Oswald nadal warzy magiczne napoje, a w wolnych chwilach lata swoim powietrznym okrętem, śledząc ruchy wojsk przeciwnika na obrzeżach miasta.

Podczas wędrówek zwiedzimy nadgryzione zębem czasu miejsca znane z pierwszej części gry, ale nie będziemy kontynuować przygody zasłużonymi w bojach postaciami z części pierwszej. Ten fakt jednak jest usprawiedliwiony umiejscowieniem akcji aż o trzy dekady później. Twórcy z Black Isle mówią, że przyszedł czas, by dzieci bohaterów miały swoje pięć minut sławy.

Gra będzie mocno różnić się od poprzedniczki. Zmiany widać już na ekranie tworzenia postaci: zamiast rzucania kostkami mamy z góry określoną liczbę punktów, które



Yemen detptos to tutejszy sposób witania obcych. I żegnania. Jaszczury nie są silne, ale kiedy nadrabiają masą, każdy wojownik podaje tyły




Czary kleryka wybornie nadają się do zwalczania nieumarłych


W pierwszej części jeden smok, w drugiej dwa smoki. Logiczne


To było obozowisko bandytów. Ogień gaśnie, trupy stygną




Drow? Pająk? Nie, to Drider, czyli centaur made in Underdark


Garbaty ptakożółw z sierpami zamiast dłoni – Hook Horror


To Feyr (wymawia się tak jak fear – strach). Żywi się emocjami

przydzielamy wybranym atrybutom (siła, zręczność i tak dalej). Bazowe 10 punktów charakterystyki w wypadku każdej z cech postaci jest modyfikowane przez przynależność rasową, klasową oraz wybraną specjalizację. Współczynniki dowolnie modyfikujemy, korzystając z puli 16 (w starszych wersjach beta było 25, a potem 30) punktów dostępnych na początku gry. Rozwinięto też listę ras, spośród których wybieramy postać. Jest ich teraz siedem: krasnolud, elf, gnom, półelf, półork, niziołek i człowiek.

Pojawiły się odłamy rasowe. Elf może więc być czarnym drowem czy światłym elfem księżycowym (Moon Elf), a krasnolud wybrać klan szary albo czerwony. Jedną z podras ludzkich w świecie ICEWIND DALE'A II są Aasimarowie, istoty, w których żyłach płynie odrobina boskiej krwi. Dlatego też wyrastają z nich doskonali paladyni. Tieflingowie z kolei to zupełne przeciwieństwo Aasimarów. Mają demoniczny wygląd, a zwinność, tajemnicze motywacje i kontrowersyjne poglądy czynią z nich świetnych złodziei. Każda z ras i odłamów ma oczywiście nieco inne atrybuty i zdolności wrodzone. Poza ludźmi, krasnoludami i elfami odłamy rasowe mają też gnomy i niziołki.

Jednak trzecia edycja D&D nie przewróciła starego świata do góry nogami. Co prawda najlepsi wojownicy to teraz półorkowie, ale wśród magów wciąż dominują elfy. Przedstawiciele tych profesji w towarzystwie dobrze wyszkolonego złodzieja radzą sobie w każdej sytuacji. Dlatego też niezwykle ważne jest dobranie odpowiedniej drużyny.

Spore zamieszanie powstało wokół tak zwanych kitów specjalizacyjnych. Do kwietnia ich lista była publikowana w sieci i żywo komentowana przez fanów na forum dyskusyjnym Interplaya. Chwilę później okazało się jednak, że kity ustąpią miejsca narzędziom definiowania postaci przedstawionym w trzeciej edycji D&D. Nie znalazłem zatem niestety w wersji beta gry mojego ulubionego Berserkera, zapowiadanego Pit Fightera czy tajemniczego Dreadmastera of Bane. Zamiast gotowych zestawów wprowadzono listę umiejętności, których poziom podnosimy podczas tworzenia bohatera oraz po każdym awansie na kolejny poziom doświadczenia. Rozwiązanie to ma wiele zalet. Nie jesteśmy już ograniczeni zdefiniowanymi przez twórców gry zestawami cech postaci. Cierpliwie rozwijając prowadzoną drużynę, stawiamy na te cechy, które ułatwią pokonanie piętrzących się w grze przeciwności.

Nareszcie żegnamy THACO i ujemną klasę zbroi. Zamiast kitów – specjalizacje

Warto będzie uważnie przeczytać podręcznik dołączony do gry, z którego dowiemy się między innymi, że liczba przydzielanych postaci punktów umiejętności zależy od jej inteligencji. Dlatego gra idiotą nie zawsze będzie najlepszym rozwiązaniem. Nareszcie.

Zasad trzeciej edycji D&D będzie w ICEWIND DALE'U II więcej niż w jakiejkolwiek do tej pory wydanej grze RPG. Pożegnamy THACO, które zastąpi współczynnik ataku, a klasa zbroi nie będzie spadać poniżej zera. System kalkulacji AC jest prosty i wyklucza możliwość pojawienia się znienawidzonego komunikatu:


Wytęż wzrok i znajdź 19 Yuan-ti na tym obrazku. Zmasowane ataki tych zielonych paskud zdarzają się nie rzadziej niż co godzinę

CO CECHUJE BOHATERA?

Podczas awansu na kolejny poziom nasi bohaterowie będą zdobywać specjalne cechy

Rozdroża ścieżek rozwoju

System przypomina nieco falloutowe cechy nabyte – większość z nich jest wspólna dla wszystkich ras i ich odłamów, jednak niektóre klasy szybciej i lepiej je opanowują. Najczęściej nie mają poziomów zaawansowania, choć zdarzają się wyjątki (na przykład umiejętność władania różnymi



rodzajami broni u wojownika). Wszystkie postacie otrzymują na starcie jedną cechę, z wyjątkiem ludzi, którzy mają dwie. Co trzy poziomy doświadczenia wybieramy kolejną cechę. Często warunkiem wyboru jednej z cech jest wcześniejsze posiadanie innej. Warto więc na początku gry przemyśleć drogę rozwoju postaci. Po wybraniu nieodpowiedniej charakterystyki nie ma już powrotu.
Poniżej przedstawiam kilka ciekawych cech.

- **Arterial Strike**
Złodziej może poświęcić 1d6 punktów ataku, aby zadać ranę, która będzie goić się przez kilka(naście) rund.
- **Combat Casting**
Poprawia umiejętność rzucania czarów, gdy postać maga jest atakowana.
- **Dirty Fighting**
W razie trafienia krytycznego mamy 50 procent szans na spowodowanie ślepoty ofiary lub spowolnienie jej na pięć rund. Nie działa na golemy, nieumarłych i żywiołaki.
- **Heroic Inspiration**
Kiedy punkty życia bohatera spadają poniżej 50 procent, otrzymuje on bonus +1 do trafienia i obrażeń.
- **Subvocal Casting**
Czarodziej rzuca zaklęcia, nawet gdy znajduje się pod wpływem czaru Silence.

GRA ZACZYNA SIĘ JAK RASOWE RPG, ALE SZYBKO PRZECHODZIMY


Wielcy przeciwnicy najczęściej oznaczają duże kłopoty. Czasem jednak mały goblin z łukiem potrafi więcej zdziałać niż potężny, wymachujący toporem Bugbear. Potwierdza się stara prawda, że nie rozmiar jest najważniejszy

BOGATE WNĘTRZE BOHATERA

Wpływ współczynników na efektywność naszych bohaterów podczas walki nie zawsze jest oczywisty

Jak czytać wartości cech

Wartości 10 i 11 każdej z podstawowych cech postaci uznawana są za średnie. Poniżej lub powyżej tych wartości bohater dostaje dodatnie lub ujemne modyfikatory. Co czwarty poziom doświadczenia postać otrzymuje jeden dodatkowy



punkt, który inwestujemy w wybraną cechę. Modyfikatory ze sprzętu niestety nie dodają się, ale nakładają: gdy zakładamy pas +2 i rękawice +4, działa tylko ten większy bonus. Występują natomiast przedmioty dające permanentny przyrost punktów charakterystyki, których nie obejmują wyżej wymienione ograniczenia. Uważna lektura opisów poszczególnych cech postaci może się okazać zbawienna w czasie przygody. Nie jest na przykład oczywiste, że liczba i moc zaklęć Turn Undead paladyna zależy między innymi od... charyzmy. Trzeba uważać na podobne niespodzianki

nie możesz nosić przedmiotu tego typu ze względu na konflikt z innym magicznym przedmiotem.
Umiejętności będą się rozwijać liniowo: każde dwa punkty powyżej 10 to bonus +1. Dla przykładu: 12 punktów siły to +1 obrażeń i +1 do trafienia, zaś 14 punktów zręczności to +2 do klasy zbroi i +2 do trafienia z łuku, kuszy i procy.
Dzięki temu zabiegowi wyeliminowano denerwującą dziurę między ósmym a czternastym poziomem współczynników znaną ze starszych gier AD&D. Pojawił się za to nowy dylemat – tworzyć postacie z nieparzystymi czy parzystymi liczbami określającymi ich cechy? Pierwsze rozwiązanie wymaga zmarnowania jednego punktu na nic nie dające podniesienie współczynnika, jednak już pierwszy awans w statystykach przyniesie oczekiwany bonus. Drugie rozwiązanie nie marnuje punktu, ale stosując je, czekamy dwukrotnie dłużej, zanim odczujemy efekty awansu bohatera na kolejny poziom doświadczenia.

Wieloletnią tradycją gier opartych na Infinity Engine jest równouprawnienie upośledzonych. Moja żywa, zielona tarcza, czyli wojownik półork, to kompletny debil. Jego inteligencja wynosi JEDEN. Nie dostał w dzieciństwie bonusowych umiejętności, a przy awansie na następny poziom ma do dyspozycji tylko cztery punkty. Za to gołymi rękami potrafi czerpać płynną stal z pieca hutniczego, a na śniadanie zamiast bułek zjada kostki brukowe. No i dla przeciwników bywa niemiły. Teoretycznie powinien więc tylko toczyć pianę z ust i wodzić po okolicy nieprzytomnym wzrokiem, jednak w praktyce okazuje się, że bez problemu dogaduje się z każdą napotkaną postacią. Przesada w obniżaniu statystyk nie jest wskazana. Od wartości współczynników zależy w D&D bardzo wiele. Głupia postać jest bardzo podatna na czary psioniczne. Czekam na moment, kiedy mój zielony potwór zostanie trafiony czarem Charm, zwróci się przeciwko własnej drużynie i zacznie okładać niedawnych towarzyszy. Wtedy dopiero zacznę żałować, że nie posłałem go choćby do podstawówki...

> **Pula szesnastu punktów cech postaci zastąpiła rzut kostką**

Znany i lubiany system tworzenia drużyny wróci w prawie niezmienionej wersji. Oprócz możliwości wygenerowania ekipy sześciu postaci już na starcie rozpoczniemy przygodę samotnym bohaterem. Awans na kolejne poziomy będzie wtedy szybszy, gdyż punkty doświadczenia nie rozkładają się równo na wszystkich członków drużyny. Jeśli gra okaże się zbyt trudna, a na początku tak często bywa w wypadku samotnych magów mizernej postury, w każdej chwili będziemy mogli zaopatrzyć się w potrafiącego przyjąć na klatę grad ciosów wojownika lub paladyna.
Niestety postacie, które dołączają się w trakcie gry, zaczynają swoje życie na pierwszym poziomie doświadczenia. Nie posiadają przy tym żadnej zbroi ani użytecznej broni. W rezultacie ich przydatność w walce będzie niewielka – to jednostrzałowcy, którzy zasypiają po pierwszym spotkaniu z krzepką ręką trolla. W ostatecznej wersji gry ma pojawić się pięć predefiniowanych, sześcioosobowych drużyn, z których każda będzie miała swoją historię, cele i światopogląd. Opcja ta będzie wyjątkowo przydatna dla tych osób, które nie planują studiowania zawiłości systemu tworzenia postaci i nastawiają się głównie na akcję. A tej w grze nie zabraknie.

ICEWIND DALE była grą typu dungeon crawl, czyli nastawioną na eksterminację dużej liczby potworów zamieszkujących grobowce, jaskinie i innego rodzaju zatęchłe podziemia. Zaskakujący jest fakt, że druga część zaczyna się prawie jak Baldur's Gate! Tuż po zejściu z pokładu w Targos trzeba co prawda zgładzić kilka wałęsających się samopas goblinów, jednak zaraz potem zaczyna się rasowe RPG z questami, moralnymi dylematami i niespodziewanymi zwrotami akcji.
Iluzja trwa pierwsze kilka godzin, w czasie których gracz musi wykonać kilkanaście questów, w większości typu FedEx (pójdź gdzieś,


Ogień parzy w stopy i ogranicza możliwość ucieczki. Sytuacje, w których nie można oddalić się od wroga, wymagają skupienia i przemyślanej taktyki walki

DO WALKI Z HORDAMI POTWORÓW. I TAK JUŻ ZOSTAJE DO KOŃCA



Stare, opuszczone młyny jak zwykle są siedliskiem zła. Kiedy drużyna wroga składa się głównie z magów, nieoceniona jest pomoc łuczników

przyniesś coś z powrotem). Jest nawet szczypta humoru – wojskowy doktor grozi, że wyniesie się z miasta, jeśli zobaczy kolejnego pacjenta z odmrożeniami, a mój wojownik półork pewnego razu okazał się doskonałym tłumaczem zwierzeń umierającego goblina.

Przygodowa otoczka kończy się wraz z prologiem, którego kulminacją jest zmasowany atak Hordy na fortyfikacje dookoła miasta. W tej grze miecz nie rdzewieje w pochwie.

– Zaczyna nam brakować potworów z bestiariuszy D&D – narzekają półżartem twórcy ICEWIND DALE'A II. Zobaczymy więc sporo znajomków z poprzednich gier tandemu Black Isle i BioWare. Wróci między innymi Hook Horror, Feyr i pancerny Neo-Orog Priest. Podobnie jak w drugim Baldur's Gate wyzwaniem dla najsilniejszych drużyn będą pojedynki ze smokami.

Początek jest jednak bardzo zwyczajny – malutkie gobliny, z których każdy daje nam 37 punktów doświadczenia, nie są godnymi uwagi przeciwnikami. Ich elitarni bracia nie różnią się już tylko kolorem skóry jak w pierwszej części gry. Teraz noszą nabijaną ćwiekami czarną kurtkę, która nie pozwala pomylić ich ze słabszymi pobratymcami. Niektórzy nawet jeżdżą na wilkach!

Eksterminowanie zielonego robactwa robi się po kilku godzinach męczące, więc pierwszego napotkanego orka z entuzjazmem faszerujamy strzałami. Nie trzeba jednak daleko szukać, by znaleźć niemożliwych do pokonania wrogów. Wystarcza uruchomić grę w trybie Heart of Fury, by każdy napotkany goblin stał się nadzwyczaj twardym przeciwnikiem. W tym mistrzowskim trybie będziemy windować naszych bohaterów nawet na trzydziesty poziom doświadczenia, zaś jako dodatkową nagrodę dla śmiałków twórcy przewidzieli wyjątkowo potężne zbroje i oręż. Niestety Heart of Fury dostępne staje się dopiero po ukończeniu gry na jednym ze standardowych poziomów trudności. Furiaci będą więc musieli przejść grę dwa razy. Zapewnie ich to nie zniechęci.

Jest 50 nowych czarów, co daje ich w sumie prawie 300, w tym wiele przeniesionych z Baldur's Gate'a II zaklęć wysokopoziomowych. Cacofiend, Gate, Meteor Swarm – jeszcze niedawno tymi ostrymi daniami częstował nas Kangaxx, ale już niedługo to my będziemy ziać ogniem i trząść ziemią. Tak przynajmniej twierdzą autorzy – zobaczymy, czy gra będzie na tyle dobra, by przechodzić ją drugi raz tylko w celu nabrania wymaganego przez czary dziewiątego poziomu doświadczenia. Zapowiadane są też zaklęcia z trzeciej edycji, takie jak Flensing, Gedlee's Electric Loop czy Ball Lightning. Zrezygnowano na szczęście z nadużywanego w Baldur's Gate II sekwencera czarów. Koniec z bossami rzucającymi pięć zaklęć na sekundę!

Heart of Fury to tryb, w którym osiągniemy trzydziesty poziom doświadczenia

Efekty towarzyszące magii są lekko podrasowane i wyglądają nieźle. Daleko im jednak do przepięknych animacji czarów wykonanych na potrzeby Planescape: Tormenta. Przykra i wymagająca wiele cierpliwości jest dola maga na pierwszych sześciu-siedmiu poziomach doświadczenia. Rzuca on bardzo mało zaklęć, i to co gorsza kiepskich. Jego przydatność w działaniach ofensywnych jest wtedy minimalna, zaś prawdopodobieństwo zejścia – olbrzymie. Warto jednak przecierpieć pierwsze kilka(naście) godzin gry, by potem kłaść przeciwników pokotem za pomocą jednej dobrze wycelowanej kuli ognia.

Ciekawym i podnoszącym poziom adrenaliny pomysłem jest automatyczne dostosowywanie stopnia trudności gry w poszczególnych obszarach do poziomu doświadczenia i liczebności drużyny. Dzięki temu ekipa zahartowanych w boju wyjadaczy trafi w tym samym miejscu na silniejszych i bardziej doświadczonych przeciwników niż grupka nieopierzonych żółtodziobów siłą oderwanych od cycka, a duża kompania nie zawsze rozniesie wrogów w pył.

Przez zapowiadane 40 godzin gry będzie nam towarzyszyć muzyka stworzona przez Inona Zura, kompozytora odpowiedzialnego między innymi za ścieżkę dźwiękową Tronu Baala, dodatku do Baldur's Gate'a II. Instrumentalne utwory wykonywane przez orkiestrę symfoniczną brzmią przepięknie i doskonale ilustrują wydarzenia rozgrywające się w przykrytych śniegiem Dziesięciu Miastach. Trochę tylko żal, że nie są nieco dłuższe i nie ma ich więcej.

Szkoda też, że w ICEWIND DALE'U II nie spotkamy Drizzta Do'Urdena przebywającego wciąż jeszcze pod ziemią ani Wulfgara, który się jeszcze nie urodził. Mimo wszystko z niecierpliwością czekam na premierę.

RPG	
robi	Black Isle
wyda	Interplay
w Polsce	CD Projekt
kiedy	październik 2002
http	icewind2.interplay.com
cena	99 zł
wymaga	PII 350, 64 MB RAM, Windows 95/98/2000
prognoza	★★★★☆

Z wersji beta nie powinno się wyciągnąć ostatecznych wniosków co do jakości gry. Czuję jednak, że ta gra może być wielka, o ile tylko nie okaże się dokładną kopią swojej poprzedniczki. Mam nadzieję, że wysoka jakość ICEWIND DALE'A II będzie dla graczy swoistym zadośćuczynieniem za fakt, że panowie z BioWare zlikwidowali tak obiecujący projekt jak Torn. ■

CZEGO NIE WOLNO MAGOM

Specjalizacja w jednej ze szkół magii ma wiele zalet, ale i wady. Istnieją bowiem szkoły przeciwstawne

Wywoływacz i utrwalacz

Magowie specjaliści dostają jedno dodatkowe zaklęcie na każdy poziom czarów, jednak nie mogą używać magii szkół przeciwstawnych do tej, w której się specjalizują. Warto przy tym pamiętać, że seria ICEWIND DALE rozgrywa się w pokrytych śniegiem terenach, gdzie doskonale sprawdza się magia związana z ogniem.



- **Abjurer** stosuje czary ochronne i blokujące. Niedostępne: Illusion, Transmutation
- **Conjurer** przywołuje na pomoc przedmioty i stworzenia. Niedostępne: Evocation
- **Diviner** specjalizuje się w czarach wykrywających. Niedostępne: Conjuration
- **Enchanter** zna czary manipulujące umysłem. Niedostępne: Evocation
- **Evoker** manipuluje energią. Niedostępne: Conjuration, Divination
- **Illusionist** tworzy iluzje i rzuca czary oszukujące. Niedostępne: Necromancy, Abjuration
- **Necromancer** zna czary życia i śmierci. Niedostępne: Illusion, Enchantment
- **Transmuter** czarami zmienia obraz rzeczywistości. Niedostępne: Necromancy, Abjuration

Krzysztof Papliński

ZABÓJCA NUMER 47 ZNOWU NA ŁOWACH

Hitman 2 Silent Assassin

Rumuński klon w szponach rosyjskiej mafii



Pierwszy Hitman trafił w dziesiątkę. Ale Hitman 2 mnie nie zastrzelił. Jego wersja beta różni się od części pierwszej tylko szczegółami. Mam nadzieję, że pełna gra dostarczy ostrzejszych wrażeń, bo na razie dostajemy tylko więcej tego samego

Taki listonosz to ma przerąbane. Idzie sobie sam długą, piaszczystą ścieżką i aż prosi się o to, żeby ktoś go zarżnął i wbił się w jego tak lubiany przez okoliczne psy uniform. Maszeruję środkiem alejki prosto na nieszczęsnego pocztowca, mijam go, wyciągam garotę, a ten... rzuca się do panicznej ucieczki, wzywając pomocy. Po krótkim pościgu chowam garotę, wyciągam Hardballera i kilkoma strzałami powalam mundurowego. Podbiegam do jego zwłok, ale w tym czasie z pobliskiej posesji wypada dwóch bandziorów w garniturach i ciemnych okularach. Wywiązuje się strzelanina. A tak chciałem załatwić to po cichu. Restartuję misję.

Uwaga na przyszłość: Listonosz, widząc łysego gościa wyciągającego garotę, ucieka. Nie powtarzać.

Z intra dowiadujemy się, że numer 47 osiadł we włoskim klasztorze, by oddać się kontemplacji swego klonowego losu. Pozbawiony uczuć morderca znalazł tam pierwszego przyjaciela – ojca Vittorio. Sielanka nie trwała długo. Hitman zostaje wytropiony przez rosyjskiego mafiosa, który potrzebuje usług człowieka z jego umiejętnościami. Na zlecenie przestępcy niejaki don Gulliano porywa ojca Vittorio. Hitman uratuje przyjaciela, jeśli wykona pewne zadanie. Intryga przeniesie się do Sankt Petersburga, a następnie w inne zakątki globu.



Ofiary naszych zamachów latają, jeżdżą i pływają. Do czasu. Prędzej czy później Hitman dopada ich, choć sam nie korzysta ze środków lokomocji

W zapowiedziach gry znalazłem informację, że w kilku misjach nasz myśliwy stanie się również zwierzyną. Tropem Hitmana ruszy bowiem świetnie wytrenowany snajper zabójca ze Specnazu.

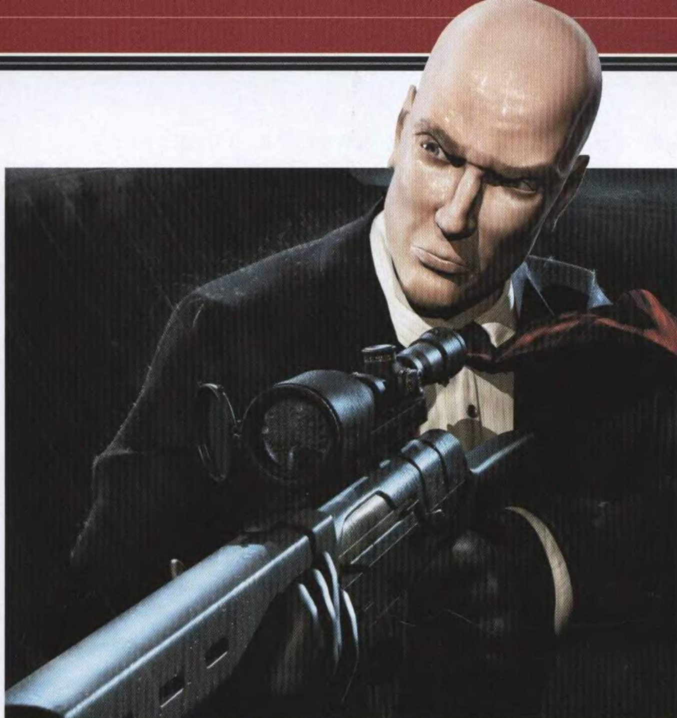
Morderczy szlak zostanie podzielony na 21 misji. Przed nami zadania na Sycylii, w Sankt Petersburgu, Malezji, Japonii, Indiach oraz tajemniczym Nubaristanie. Na listę zleceń trafią były oficer KGB Rinat S. Rumancew i capo di tutti capi don „Anguillo" Gulliano. Kwiatki od spodu powąchają także hacker z zamiłowania Charlie Sidan, handlarz bronią Masahiro Hayamoto oraz muzułmański terrorysta Abdul Bismillah Malik. Każdy z nich będzie otoczony wianuszkiem ochroniarzy, dzięki czemu postrzelamy sobie między innymi do ubranych w pięknie skrojone garnitury Włochów i do rosyjskich mafiosów. Wyślemy też do nieba całe tłumy wytatuowanych bandziorów z yakuzy i groźnych arabskich terrorystów.

Kelner, listonosz, strażnik... Hitman ma wiele twarzy, ale łysinę jedną

Największą nowością będzie widok z perspektywy pierwszej osoby. Po raz pierwszy zobaczyłem go w trailerze gry i uważam, że jest zbyteczny. HITMAN 2 powinien opierać się na misternie zaplanowanych akcjach, a nie na efektownych strzelaninach. Kolejne novum, możliwość zapisywania stanu gry w trakcie wykonywania misji, to ukłon w stronę mniej cierpliwych kandydatów na zawodowych zabójców. Pomoc dla nich ma stanowić także duża i łatwa w obsłudze mapa oraz specjalny czujnik określający zainteresowanie wrogów osobą Hitmana. Ma on postać paska i wskazuje, jak bardzo przykuwamy uwagę znajdującego się najbliżej przeciwnika. Bezpieczeństwa nie gwarantuje nam nawet mundur bliźniaczo podobny do uniformu arabskiego fundamentalisty stojącego obok. Jeśli wróg przyjrzy się uważnie Hitmanowi, zdemaskuje go i rozpęta się piekło.

Drugie podejście do operacji listonosz. Tym razem z miejsca startu natychmiast biegnę na małe wzgórze z boku piaszczystej dróżki. Tam ukrywam się w cieniu między drzewami, czekając aż Bogu ducha winny listonosz przejdzie ścieżką, niosąc swój ostatni list. Gdy mnie mija, wyciągam garotę i podążam jego tropem – najpierw biegiem, a potem powolutku, żeby nie zwrócić jego uwagi. Niestety drań idzie zdecydowanie szybciej niż się skradam, więc przyspieszam. Wzbudza to jego podejrzenia – odwraca się, mierzy mnie wzrokiem od stóp do głów i natychmiast rzuca się do ucieczki. Fakt, mój wygląd nie budzi zaufania. Trzeba działać szybko. Podbiegam, używam garoty i...





syna, zbadamy tajemniczy szpital--sanatorium, którego gościnne progi podejrzanie duża liczba kuracjuszy opuszcza nogami do przodu, i zapolujemy na pewnego arabskiego oficera.

Celem jednego z zadań jest likwidacja byłego oficera KGB podczas spotkania. Nie poznajemy dokładnego rysopisu ofiary. Zadanie polega na ustaleniu celu na podstawie przekazywanych przez radio wskazówek i jego likwidacji.

Pojawią się bardziej złożone misje. Nadrzędnym zadaniem do wykonania w Japonii jest eliminacja szefa yakuzy – fanatycznego kolekcjonera broni, który zaczął dzielić się swoim hobby z resztą świata. Problem polega na tym, że z racji pełnionych obowiązków japoński przedsiębiorca niechętnie pokazuje się publicznie. Na szczęście ma syna, który nie wzbrania się przed opuszczaniem domu. Podczas jednej z jego wizyt w restauracji spreparujemy zamówioną rybę fugu i... tatuś zyska okazję wybrać się na okolicznościowy pogrzeb.



Wielki **zamek w Indiach** to jeden z naszych przystanków



Strój śnieżnego ninji otwiera drogę do **pałacu Hayamoto**



Po wizycie Hitmana w **sanatorium** parę osób zakończy leczenie

wściekły patrzę, jak spóźniona animacja duszenia powoduje, że popycham listonosza do przodu i zakładam pętlę w próżni tuż za nim. Niedoszła ofiara w panice dobiega do furtki. Powtarza się scena z wybiegającymi na powitanie strażnikami. Restart. Uwaga na przyszłość: muszę lepiej wyczuć moment zakładania garoty na szyję ofiary.

Likwidacja amatora bomb chemicznych w Budapeszcie była esencją pierwszej części gry. Jak wnieść broń, omijając wykrywacze metalu? Jak zdjąć pilnujących bandziora goryli, by go nie zaalarmować? Jak uniemożliwić sprzątaczce zajrzenie do pokoju po egzekucji? Wyzwanie polegało na odkryciu odpowiedzi na te pytania. Moją ambicją było dotrzeć do celu i wyeliminować go tak, żeby nikt się nie zorientował. Chciałem poczuć się jak lis w kurniku, a nie jak rzeźnik w masarni.

Oto duńska gra o rumuńskim mordercy z muzyką węgierskiej orkiestry

Już w pierwszej misji HITMANA 2 mamy możliwość załatwienia listonosza i przebrania się w jego ciuchy. Ale to nie jest jedyne rozwiązanie. Po drugiej stronie posiadłości natykamy się bowiem na człowieka, który akurat wnosi na teren posesji skrzynię z owocami. Możemy zatem kropnąć jego, aby spróbować dostać się na miejsce w innym stroju. Ba – w skrzynce z owocami da się schować broń i wnieść ją na teren posesji, nie budząc podejrzeń strażników. W kolejnych misjach spróbujemy przedostać się też do wnętrza pilnie strzeżonego kasyna...

Tym razem załatwiam to bezbłędnie. Od razu puszczam się pędem w kierunku listonosza. Spogląda na mnie, ale nie budzę żadnych podejrzeń. Wyjmuję garotę, biegnę za nim i zakładam pętlę. Udało się. Spokojnym ruchem kładę ciało na ziemi, przebieram się w mundur i po krótkim namyśle podnoszę bukiet. Podchodzę do furtki w murze. Po chwili drzwi się otwierają. Strażnicy przez moment lustrują mnie, a następnie wyciągają pistolety i sprawnie robią ze mną to, co ja przed chwilą zrobiłem z biednym listonoszem. Co jest? Czyżby on zawsze dzwonił dwa razy?

Uwaga na przyszłość: Usunąć zwłoki z pola widzenia strażników.



Hitman stara się wykonywać zadania po cichu. Kanonada grozi fiaskiem operacji, bo nie mamy szans w starciu z liczniejszymi przeciwnikam. To nie jest gra dla fanów Rambo

TYM RAZEM TO DLA HITMANA SPRAWA OSOBISTA





SPAS-12 jest prawdziwą bronią masowego rażenia



Jeśli zależy nam na ciszy, zabijamy wrogów strzałami z **kuszy**



Karabin snajperski to nasz najlepszy przyjaciel (po ojcu Vittorio)

ZRĘCZNOŚCIOWA	
robi	IO Interactive
wyda	Eidos
w Polsce	Cenega Poland
kiedy	październik 2002
http	www.hitman2.com
cena	jeszcze nieznana
wymaga	Pentium II 333 MHz, 64 MB RAM
prognoza	



Do prac nad muzyką w Hitmanie 2 zaproszono Jespera Kyda, autora ścieżki dźwiękowej do pierwszego Hitmana, MDK 2, Messiaha i The Nations. Inspirowany muzyką z filmu Gladiator skomponował on dostojny motyw przewodni. Jednak pozostałe utwory robią już mniejsze wrażenie.

Oprawa graficzna ma niestety wszystkie wady wytykane pierwszej części. Nienaturalna animacja postaci zdradza, że znowu mamy do czynienia z Glacierem, autorskim enginem panów z IO Interactive. Dobrze że chociaż budowle, na przykład pałac w Indiach, robią wrażenie swoim przepychem oraz zaprojektowanymi z rozmachem wnętrzami. Ściany ozdobione są pięknymi mozaikami i ornamentami, ale brakuje mebli. Doszło kilka smaczków w postaci poruszanych wiatrem firan lub chyboczących się na wietrze płomyczków świec.

Grafika jest jednak zbyt uboga jak na dzisiejsze standardy. Widać to szczególnie wyraźnie w trybie FPP, który odkrywa wszystkie wady enginu. W trybie TPP bohater przesłania część ekranu i przyciąga uwagę. Dopiero patrząc oczami Hitmana, koncentrujemy się na krajobrazie i dostrzegamy, jak mało jest szczegółów.



Niezależnie od pogody Hitman ubiera się tak samo, występując w przebraniu tylko wtedy, gdy musi. To dziwne u faceta, który nie chce się rzucać w oczy

Arsenał Hitmana przedstawia się imponująco. Broń podzielono na pięć rodzin: pistolety, pistolety maszynowe, strzelby i karabiny, karabiny snajperskie oraz bronie specjalne. Większość sprzętu ma swoje odpowiedniki wśród prawdziwego uzbrojenia. W arsenale będzie też równie niepozorna, co skuteczna ryba oraz szklaneczka szampana, które po doprawieniu trucizną staną się śmiertelnie niebezpieczne dla smakoszy. Znajdziemy poza tym liczne przydatne gadżety, na przykład lornetki, karty magnetyczne, kamery, bomby zegarowe i wytrychy.

> **Na najwyższych poziomach trudności nie zapiszemy gry podczas misji**

Nowy Hitman opiera się na złożonych misjach, w których najważniejsze jest kombinowanie. Jednak brakuje prawdziwych innowacji, chociażby nowych technik i sposobów poruszania się. Oczywiście to miłe, że postrzelamy z większej liczby spluw i spierzemy wrogów kijem do golfa, ale podobne akcje widzieliśmy już w poprzedniej części.

Kluczową rolę odegra przebieranie się w stroje napotykanych osób, ale obawiam się, że po kilku misjach stanie się to zbyt monotonne. Pierwsza część gry była krótka, dlatego powtarzane czynności nie nudziły. Teraz czeka nas więcej tego samego. Mamy nadzieję, że scenarzyści staną na wysokości zadania. W testowanej wersji beta było tyle błędów, że nie mogłem skończyć żadnej misji.

Listonosz. Nie lubię go. Załatwiam drania garotą, usuwam zwłoki, ubieram się w jego strój, zabieram nawet ten cholerny bukiet i idę do furtki. Drzwi otwierają się, strażnicy mnie wpuszczają, ale po chwili – a jakże – wyciągają spluwy. Szlag mnie trafia, przecież tak się starałem załatwić to jak należy... Wyciągam Hardballera, kilkoma strzałami likwiduję wszystkich goryli i biegnę do pobliskiego garażu, gdzie czeka piękny karabin snajperski. Podnoszę go, wykańczam jeszcze kilku drani, ale moja ofiara musi zginąć zgodnie z zasadami. Wybiegam poza teren posiadłości, wspinam się na wzniesienie na wysokości okien willi, wyjmuję karabin i przyklejam oko do celownika. Cała grafika zaczyna się chrzanić – teren faluje, tekstury łamią się, nie mogę wyjść z trybu snajperskiego. Wyłączam grę.

Uwaga: nie grać w betę. Zaczekać do października na pełną wersję. ■

Dariusz J. Michalski

FABUŁA WYSZŁA Z UKRYCIA

Disciples II

Mroczne proroctwo



Liczne zapożyczenia z innych gier plus gustowne wykonanie – takie połączenie całkowicie wystarcza, by stworzyć wciągającą strategię. Oto kolejny dowód



Góry, wulkany tryskające lawą, wodospady i zamki wylewają się z ekranu. Przykuwają uwagę i budują nastrój grozy. Są efektowne, ale ich przepych przytłacza istotne szczegóły. Poprzez oszałamiający krajobraz przemykają bowiem złodzieje, potwory i bohaterowie prowadzący niewielkie oddziały.

Wizerunki postaci zostały zaprojektowane ze smakiem. Ta zmiana oprawy jest podstawową różnicą w stosunku do części pierwszej, w którą dało się grać, ale patrzenie na nią było przykrością.

Podrasowanie grafiki sprawiło, że gra stała się atrakcyjna! Skupiamy się na umiejętnie prowadzonej fabule towarzyszącej naszym strategicznym poczynaniom. Dowodzimy hordami nieumarłych, legionami potępionych, wojskami imperium lub górskich klanów w walce o władzę nad krainą Nevendaar. Pochłaniamy obszerne scenariusze jeden po drugim.

W odróżnieniu od Warcrafta III ta gra zasługuje na miano Role Playing Strategy

Co krok znajdujemy elementy typowe dla gier fabularnych. Oddziały (drużyny?) liczące najwyżej sześć osób przeszukują pełne potworów ruiny, zaglądają do sklepów z magicznymi przedmiotami i czarami. Oblegają także ogromne zamki, bronione, a jakże, przez nie więcej niż sześć postaci. Oddziały podczas bitew stoją w dwóch szeregach, okładając się białą bronią, rzucając czary i strzelając od czasu do czasu. Całkowicie statyczne starcia są jednak bardzo wciągające. Jeśli wygrywamy, nasz bohater i towarzyszący żołnierze dostają punkty doświadczenia i zdobywają umiejętności. Herosi uczą się dowodzić oddziałami liczniejszymi niż początkowa trzyosobowa drużyna. Jednak w rzeczywistości doświadczenie jest istotne tylko dla jednego z bohaterów. Tylko jednego przenosimy bowiem do kolejnych scenariuszy, w których walczymy z coraz silniejszymi wrogami. W efekcie w poważnych bitwach bierze udział jedynie wybraniec. Reszta służy jako mięso armatnie bądź statyści poutykani w garnizonach.

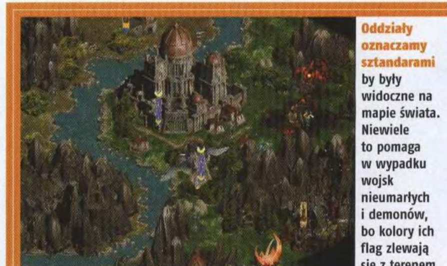
Stolice stanowią centrum życia państw. W nich opracowujemy czary, wznosimy budowle, dzięki którym kształcimy doświadczonych żołnierzy i bestie. Tym razem jednak wybieramy jedną ze ścieżek rozwoju poszczególnych typów broni. Podjęcie decyzji automatycznie wyklucza inne. Dopasowujemy produkcję do wrogów, przeciwko którym walczymy. Wybieramy na przykład, czy chcemy mieć wojowników ciężkozbrojnych czy nieco słabszych, ale odpornych na ataki magiczne.

Stolice są niezwykle trudne do zdobycia. Bronią ich potężni strażnicy rozbijający z łatwością najsilniejsze oddziały. Przez to zwykle nie zajmujemy wszystkich posiadłości przeciwnika. Gdy mamy kilku wrogów, walczymy na wielu frontach i nie jesteśmy w stanie zamknąć żadnego z nich. Przynajmniej w teorii.

W praktyce rozbicie przeciwnika w polu oraz zajęcie jego źródeł surowców wymusza na nim bierność. Stolica przynosi mu co prawda niewielki dochód, więc zawsze grozi nam desperacki rajd. Gdy mamy jednak przewagę zasobów, odparcie go staje się trywialne.

Konflikty kończymy dzięki dyplomacji, kupując złotem przychylność lub atakując wrogów państwa, z którym chcemy się pogodzić. Niestety pokój bywa nietrwały, zaś w kampanii zdarza się, że jest on zrywany ze względu na fabułę, a nie realne zagrożenie. Te nienaturalne ingerencje psują nieco ogólne dobre wrażenie.

STRATEGICZNA	
zrobił	Strategy First
wydał	Strategy First
w Polsce	CD Projekt
http	www.disciples2.com
cena	99,90 zł
wymaga	PII 233 MHz
32 MB RAM • Windows 95/98/2000/XP	
za	
	piękna grafika, ciekawa fabuła, oryginalny sposób na zachowanie stolic w rękach właściciela
przeciw	
	niewiele nowych pomysłów i zmian w porównaniu z pierwszą częścią
multi	do 4 graczy przez internet,
LAN, modem lub na jednym pececie	
ocena	
	



Oddziały oznaczamy sztandarami by były widoczne na mapie świata. Niewiele to pomaga w wypadku wojsk nieumarłych i demonów, bo kolory ich flag zlewają się z terenem

Dariusz J. Michalski

WOJNA, DYPLOMACJA I SKLEROZA NARESZCIE RAZEM!

Age of Wonders II

Tron czarnoksiężnika

Pierwsza część była jednym z wielu klonów Heroes of Might and Magic. Druga pod pewnymi względami przewyższa najnowszą część tego kultowego cyklu



Bohatera sklerotyka unikamy jak ognia. Niestety, właśnie zapominalskim Merlinem kierujemy w drodze po tron czarnoksiężnika. Uczy się on pilnie zaklęć i umiejętności właściwych każdej sferze magii, ale zabierając się za kolejną, zapomina poprzednie.
To jeden z wielu zagadkowych elementów w Age of Wonders II. Co chwila trafiamy na cuda i dziwy dosłownie i w przenośni. Znacznie lepsza od części pierwszej gra wciąż wydaje się niedorobiona. Wciąga, bawi i... irytuje.



Autorzy postawili na akcję i wyzwania strategiczne. Misje są poprzedzone jedynie krótkim wprowadzeniem, po którym przechodzimy do gromadzenia złota i many, werbunku wojsk i wygrywania bitew. To dobra wiadomość dla tych, którzy uważają Heroes of Might and Magic IV za przegadane.

Dowodzimy każdą z 12 ras, walcząc o przywrócenie ładu w krainie Evermore. Podobnie jak w pierwszej części gry, każda rasa sympatyzuje z jednymi, a nienawidzi innych. Po opanowaniu miasta wroga osadzamy w nim silny garnizon, zapobiegając ruchom wyzwoleńczym. Chcąc zwolnić wojska, osiedlamy w grodzie przyjazną sobie rasę.

W kampanii mamy dużo swobody. Miasta wznosimy w dowolnych miejscach, dzięki czemu bronią strategicznie ważnych przełęczy, mostów, brodów i kopalń. Stawiamy wybrane budynki i decydujemy, która rasa zasiedla dane miasto. Rozwijamy także głównego herosa Merlina oraz bohaterów pomocniczych, dobierając czary i umiejętności w miarę zdobywania przez nich doświadczenia.
Niestety w fabule kampanii są ograniczenia i niekonsekwencje.

Każda z ras ma swoje sympatie i antypatie, które silnie wpływają na dyplomację

Prowadzimy Merlina kolejno przez wszystkie sfery magii. W sferze powietrza uczymy się tylko jej czarów. Po przejściu do kolejnej Merlin traci wszystkie umiejętności.

Dyplomacja, jedna z cech wyróżniających pierwszą część, tym razem znalazła się na marginesie. W kampanii opcji tej właściwie nie ma. Sojusze są narzucone i niezmienne. W pojedynczych scenariuszach zawarcie przymierza oznacza tylko wymianę informacji o odkrytych krainach i ruchach wojsk. Sojusz nie zobowiązuje do pomocy zbrojnej w wypadku wybuchu wojny, więc zawieramy alianse z wrogimi sobie państwami!
Dziwnie wygląda zdobywanie doświadczenia przez bohaterów pomocniczych. Otrzymują je za każdy dzień służby u władcy i zabicie wrogów. W innych grach strategicznych i RPG dostają punkty tylko za pokonanych przeciwników.
Tłumaczenie zawiera błędy, a drogowskazów i komentarzy dyplomatycznych w ogóle nie przełożono. Na szczęście wersja polska została przygotowana jako nakładka. Gdy nas rozgniewa, odpuszczamy i wracamy do oryginalnej wersji.

Pomimo tylu niedociągnięć od gry trudno się oderwać. Dobra sztuczna inteligencja sprawia, że przeciwnicy zachowują się racjonalnie. Nie atakują, nie mając szans na zwycięstwo. Bezlitośnie wykorzystują słabe punkty. Nie mamy obrony przed oddziałami latającymi? Zaraz zaatakują nasze miasta.
Bitwy rozgrywane są w turach, ale realizmem przewyższają pojedynki z HoMM IV. Toczymy je na dużych mapach z drzewami, budynkami i zamkami. Nie tylko walczymy, ale także manewrujemy wojskami. Oddziały to pojedynczy żołnierze, a nie całe hordy. Gdy atakujemy z kilku stron naraz, w bitwie uczestniczy niemal 50 wojowników.
Nie pamiętam, czy wspomniałem, że bohater jest sklerotykiem... ■



Zasięg magii wyznacza strefy wpływów bohatera i jego wrogów. Bywają one ogromne, co zwiększa znaczenie czarów działających na dany obszar

STRATEGICZNA	
zrobił	Triumph Software
wydał	Take 2
w Polsce	Play it!
http	aow2.godgames.com
cena	69,90 zł
wymaga	Pentium II 300
64 MB RAM, akceleratora 3D z 4 MB RAM	
za	łatwa obsługa, dobra sztuczna inteligencja, swoboda rozwoju państwa, uwzględnienie nastawienia ras
przeciw	dziwny sposób zdobywania doświadczenia przez bohaterów, niekonsekwencje w fabule
multi	do 8 osób przez internet, LAN lub na jednym pecede
ocena	★★★☆☆

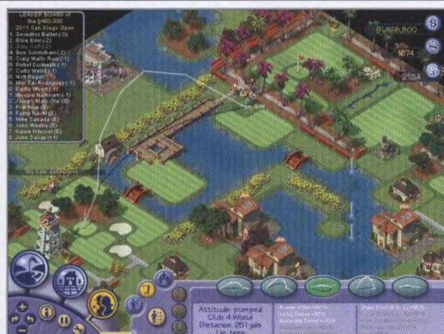
Michał Nowakowski

CYWILIZOWANY TWÓRCA CHWYTA ZA KIJ (GOLFOWY)

Sid Meier's Sim Golf



Dość decydowania o losach całego świata. Sid Meier, twórca słynnej serii Civilization, tym razem proponuje relaks na polu golfowym w roli właściciela i gracza



Co zrobić ze 100 000 dolarów, które zostawił nam dziadek? Nie mamy problemu z wyborem: budujemy pole golfowe. Kupujemy teren w jednym z szesnastu zakątków świata, wyznaczamy dołki, zatrudniamy ludzi i drenujemy kieszenie zamożnych klientów.

Zabawa jest świetna, choć irytują niekonsekwencje w sterowaniu i błędy graficzne występujące pomimo tego, że polskie wydanie zawiera wszystkie łatki. Poza tym, jak to bywa z grami tego typu, SIM GOLF po pewnym czasie zaczyna nudzić każdego, kto nie jest wielkim miłośnikiem gatunku. Ale dwa tygodnie rozrywki mamy zapewnione.

Tworzymy raj na ziemi dla amatorów golfa, a potem sami go testujemy

Naszym celem jest sukces finansowy, a wiodą ku niemu trafne inwestycje i wysokie wygrane w turniejach. Na niewielkiej z początku posesji projektujemy pierwsze dołki, urozmaicamy je przeszkodami, z upodobaniem ozdabiamy szopami, posążkami i kamiennymi łukami, po czym wpuszczamy klientów, obserwujemy ich zachowania oraz zaspokajamy potrzeby.

Rozstawiamy w strategicznych punktach dziewczęta z napojami, ogrodników rozprawiających się z chwastami, koordynatorów pilnujących, by za wielu golfistów nie biegało naraz po murawie i wazeliniarzy chwalących gości.

Pilnujemy też, by zmęczeni gracze mieli gdzie się pożywić, odpocząć po męczącym pojedynku i umyć piłki. Wszystko po to, by rosły szeregi chętnych na wykupienie członkostwa w klubie, a fachowa prasa chwaliła nasze projekty dołków – to zwiększa prestiż pola i liczbę odwiedzających. Jednak im więcej ludzi, tym trudniej nam się połapać. Mnóstwo imion pod postaciami, otwierające się wciąż nowe okienka dialogowe i informacyjne tworzą zamęt.

Reputacja to dla klubu golfowego kwestia życia i śmierci. Przyciąga nie tylko zwykłych klientów, ale też osobistości, które przekazują nam upiększające okolicę zabytki, inwestują w nasze przedsięwzięcia, a także decydują o przyznaniu nam prawa do zakupu dodatkowej ziemi wokół posiadanych terenów.

Nasza sława rośnie wraz z każdym otwarciem dobrze zaprojektowanego dołka, a także wówczas, gdy na terenie klubu domek letni wykupują słynne gwiazdy, na przykład modelki, sportowcy czy aktorzy. Podziwiamy swe osiągnięcia, przeglądając doroczne raporty finansowe i ranking dziesięciu najlepszych projektantów pól golfowych.

Gdy uznajemy, że na danym terenie zarobiliśmy wystarczająco, zabieramy gotówkę i inwestujemy w kolejny dziewiczy teren, by stworzyć raj dla amatorów golfa w zupełnie innych, często trudniejszych warunkach. Tracimy jednak wtedy dostęp do poprzedniego pola.

Kluczową rolę gra właściciel klubu, czyli nasze alter ego, Gary Golf (na szczęście jego płeć, personalia i wygląd dowolnie zmieniamy). Rozwijamy jego umiejętności przez treningi, pojedynki, udział w turniejach, ale też realizację założeń biznesowych w kolejnych projektach. Wygrane Gary'ego to dodatkowy zastrzyk gotówki dla klubu. To świetna zabawa, wolałbym jednak wypróbować dołki w trójwymiarze niż w rzucie izometrycznym.

Sid Meier spisał się nieźle, ale po nim oczekuję więcej niż spisywania się nieźle. Za SIM GOLFA przyznaję mu więc tylko srebrną kartę członkowską mojego klubu. Na złotą jednak nie zasłużył. ■

STRATEGICZNA

zrobił	Firaxis/Maxis
wydał	Electronic Arts
w Polsce	Cenega Poland
http	www.simgolf.ea.com
cena	129 zł
wymaga	PII 300 MHz, 64 MB RAM, SVGA 4 MB, Win 95/98/2000/Me/XP
za	możliwość testowania własnych dołków, bogate opcje tworzenia pól i zarządzania klubem, humor
przeciw	usterki w interfejsie, na dużych polach spowolnione przewijanie ekranu, natłok okienek i imion
multi	brak
ocena	★★★★☆

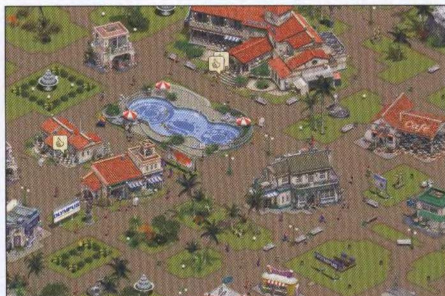


Za kolejne osiągnięcia jesteśmy nagradzani punktami, które podnoszą umiejętności naszego golfisty

Dariusz J. Michalski

KRÓTKIE SPODENKI I KLAPKI PASUJĄ DO TEJ GRY JAK ULAŁ

Beach Life



Z uwagą wysłuchujemy klienta, bo płaci nam, byśmy go wysłuchali. A potem wykonujemy polecenia właścicieli, bo płacą nam, abyśmy je wykonywali

Cuchnące toalety publiczne i skąpe toalety pań w nocnych dyskotekach. Zabawy trwające do rana i kac ciągnący się do wieczora. Dziewczyny wystawiające nagie piersi ku słońcu wśród śmieci wystających z piasku. I jeszcze bójki pod budkami z piwem – ot, zwyczajna atmosfera ośrodka wypoczynkowego w tropikach. Ale wypoczynek nie dla nas: zaczynamy karierę menedżera urlopowego raju. Dopiero teraz zdajemy sobie sprawę, jak szybko mijają wakacje. Ale i tak wydają nam się one wiecznością, gdy porównać je z czasem, jaki zabiera ukończenie tej gry. Dwanaście scenariuszy składających się na jedyną kampanię wystarcza zaledwie na długi (i pochmurny) weekend.

Akcja toczy się w zawrotnym tempie. Ledwo zapoznaliśmy się z celami postawionymi przez właściciela, a już po trapie gramolą się na brzeg turyści obładowani bagażami. Zazwyczaj w tym momencie nasz kompleks wypoczynkowy składa się z hotelu, biura reklamacji, generatora prądotwórczego i miejsca odpoczynku brygady budowlanej.
Na szczęście budowlańcy to nadludzie. Brygada jest prawdziwym skarbem: liczy najwyżej osiem osób, a wznosi od pięciu do ośmiu budynków w ciągu doby. I to nie tylko małych, jak wieża ratownika, grill czy budka z piwem. Budują też restauracje, baseny i kasyna! Tempo pracy socjalistyczne, jakość niestety też: niekiedy nowy budynek psuje się po dwóch dniach.
Personelowi nie wolno ufać. Każdemu ustawiamy czas pracy tak, by zapewnić obsługę przez całą dobę i mimo to osobiście doglądamy pracowników. Sprzątaczki żonglują śmieciami, budowlańcy bumelują, a ratownicy często wyskakują na piwo, choć nikt inny nie ratuje tonących. Realizm kończy się na brzegu morza: w większości scenariuszy nie ponosimy żadnych konsekwencji utonięć, nikt też nie przejmuje się ofiarami rekinów.

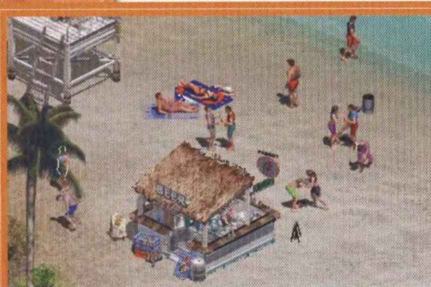
> **Nikt tu nie zwraca uwagi na nagie biusty i topiących się pływaków**

Zagospodarowanie wyspy trwa tylko kilka dni. Bierzemy pod uwagę preferencje płci, bowiem kobiety cenią sobie inne rozrywki niż mężczyźni. Jednak z tym bywa dziwnie: wypożyczalnia ścigaczy i kasyno bardziej interesują panie.
Goście lubią, gdy wokół jest ładnie, więc stawiamy ławki, klomby, fontanny, pomniczki. Niestety mapa się nie obraca, więc teren za budynkami urządzamy na oślep. Dbamy też o to, by nasze królestwo tętniło życiem w dzień i w nocy. Niektóre budynki czynne są całą dobę, część pracuje w dzień, zaś inne tylko nocą. Najwięcej zysków przynoszą właśnie nocne imprezy.

Wszelkie uwagi gości traktujemy z dystansem. Dlaczego w takim pięknym ośrodku nie ma zjeżdżalni? – marudzą przez pierwsze trzy scenariusze wczasowicze. Nie ma i nie będzie! Dostępna jest dopiero w czwartej misji. Mimo to radzimy sobie bez problemu.
Koncentrujemy się na realizacji celów wyznaczonych przez naszych mocodawców. Są one różnorodne. Chronimy plażowiczów przed rekinami i utonięciem, uzyskujemy wskazaną sumę z mandatów wlepianych gościom, łączymy ludzi w pary, które konsumują swe związki na plaży, upijamy określoną liczbę turystów, aby nie zauważyli, że ośrodek nie ma żadnych atrakcji. W każdym scenariuszu realizujemy dwa lub trzy cele.

Dopiero później zajmujemy się spełnianiem zachcianek gości. Oceniają nas za każdym razem, gdy korzystają z usług. Przyzwoitość wymaga, by wyjeżdżali zadowoleni, bo wtedy polecają ośrodek znajomym.
Po rozwinięciu placówki mamy sporo czasu, słuchamy więc uwag plażowiczów. A mówią oni dużo i zabawnie, ocierając się o humor koszarowy, który na urlopie mniej razi.

BEACH LIFE jest jak wakacje. Zabawa sprawia radość ze względu na różne sposoby zagospodarowania wyspy, liczne pozycje startowe i ciekawe ujęcie blasków i cieni letniego wypoczynku. Niestety tak jak wakacje jest też za krótka. To pierwsza gra Eidosu w wersji polskiej i w tłumaczeniu zdarzają się błędy, ale jest nieźle. Mam nadzieję, że następnym razem będzie jeszcze lepiej.



Nastrój gości widzimy jak na dłoni. Ci zadowoleni chodzą wyprostowani, smutni się garbią, a zalani w trupa zataczają się i wszczynają bójki

STRATEGICZNA

zrobił	Deep Red Games
wydał	Eidos Interactive
w Polsce	Cenega Poland
http	beachlife.cenega.pl
cena	129 zł
wymaga	PII 350 MHz, 128 MB RAM, akceleratora 16 MB
za	pogodna atmosfera, ładna grafika, zróżnicowane zadania, realistyczne zachowania wczasowiczów
przeciw	za krótka zabawa, którą w niewielkim stopniu ratuje tryb budowy ośrodków poza kampanią
multi	brak
ocena	

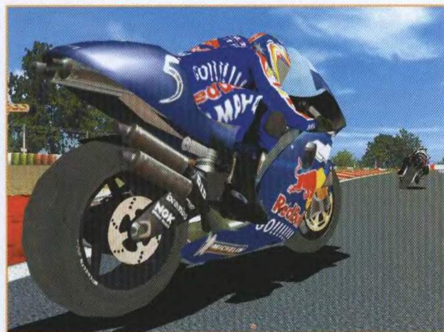


Kamil Ruszkowski

UWAGA NA ZAKRĘTY, KOLIZJE I... PODSTĘPNE CIOSY TYŁKIEM

MotoGP

Symulator? Niezupełnie. Dobra gra? O tak! Wprawdzie MotoGP nie oddaje całej trudności prowadzenia wyścigowego motocykla, ale nadrabia grywalnością



Stworzyć dobry symulator wyścigów motocyklowych jest trudniej niż w wypadku Formuły 1 czy rajdu. Nawet przy perfekcyjnym wymodelowaniu zachowania maszyny nie da się pokazać piekielnie niebezpiecznego balansowania na grzbiecie dwustukonnego, narowistego motoru.

MotoGP nie przełamuje tego schematu. Pierwszą poważną wadą jest to, że mamy tylko jeden nadający się do jazdy widok: z kamerą umieszczoną za motocyklem. Od razu przypominają się zręcznościówki z salonów gier. Oglądanie toru oczyma kierowcy się nie sprawdza, bo autorzy zignorowali fakt, że w rzeczywistości zawodnik stara się trzymać głowę prostopadle do nawierzchni nawet w zakrętach. Tymczasem w grze pokonujemy łuki, patrząc na otoczenie pod nienaturalnie ostrym kątem.

Jednak zręcznościowy charakter gry wcale nie jest wadą. Choć motocykl na trawie hamuje identycznie jak na asfalcie i za nic w świecie nie chce się położyć w zakręcie, zabawa po kilkunastu minutach zaczyna wciągać. Duża w tym zasługa świetnie opracowanego trybu treningowego. Wykonanie pięciu coraz trudniejszych ćwiczeń w każdej spośród czterech podstawowych umiejętności motocyklisty stanowi wyzwanie na przynajmniej kilka godzin gry. Każde z tych zadań zaliczamy na medal srebrny lub złoty. Ten drugi oczywiście znacznie trudniej zdobyć.

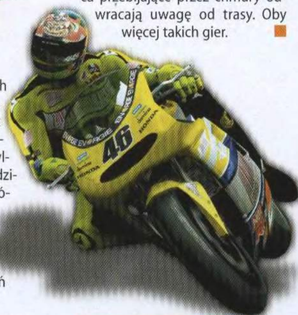
Szybka jazda to czysta przyjemność, nawet podczas samotnego treningu

W trybie GP Season, czyli serii wyścigów odtwarzających sezon 2001, poznajemy pseudosymulacyjną stronę MotoGP. Jeździmy, wygrywamy lub nie, zdobywamy punkty kariery, podnosimy za nie umiejętności motocyklisty, odblokowujemy ukryte trasy, najlepszych kierowców i filmy z prawdziwego sezonu GP. Całość podzielono na trzy poziomy trudności, z których tylko ostatni stanowi prawdziwe wyzwanie. Krótko mówiąc, nic nowego. Przyjemność z wygrywania kolejnych wyścigów psuje brak możliwości zmiany ustawień motocykla.

Ciekawszy jest tryb Arcade, w którym prawie każde wydarzenie na torze jest punktowane. Wyprzedzenie, poślizg, jazda na jednym kole, nawet zderzenia z innymi kierowcami! Animacje postaci są pierwszorzędne. Zawodnicy oglądają się, machają rękami, a gdy mają okazję, usiłują strącić rywala z motocykla, atakując... pośladkami! Wypadki, mimo że widowiskowe i pozornie groźne, nie kończą wyścigu.

Standardowe opcje zabawy sieciowej uzupełnia rzadko spotykany split-screen, czyli możliwość gry we dwóch na jednym komputerze przy podzielonym ekranie. Kiedy emocje sięgają zenitu, kontakt fizyczny jest nieunikniony. Zupełnie jak podczas prawdziwego wyścigu.

MotoGP wygląda pięknie. Posiadając odpowiednio szybkiego peceta, cieszymy się rewelacyjną grafiką ze znakomitymi efektami podkreślającymi olbrzymią prędkość rozwijaną przez motocykle. Krople deszczu wydają się rozbijać na szybce naszego kasku, a nie na kineskopie, zaś promienie zachodzącego słońca przebijające przez chmury odwracają uwagę od trasy. Oby więcej takich gier. ■



ZRĘCZNOŚCIOWA

zrobił	Climax
wydał	THQ
w Polsce	LEM
http	www.thq.com
cena	99 zł
wymaga	PII 300 MHz, 32 MB RAM, akceleratora 3D
za	efekty specjalne, świetny tryb treningowy, emocjonujące wyścigi w trybie Arcade
przeciw	za mało wymagający przeciwnicy, liczne uproszczenia rażące miłośników symulacji
multi	LAN, internet, podzielony ekran
ocena	★★★★☆



Wypadek wygląda na tragiczny, ale nasz zawodnik nie wybiera się do nieba. Kilka sekund po kraksie kierowca i w pełni sprawna maszyna są znów gotowi do rywalizacji na torze

Kamil Ruszkowski

LEPSZA, SZYBSZA, Z MOCNIEJSZYM SILNIKIEM - NOWA F1 WYSTARTOWAŁA!

F1 2002



W nowej odsłonie serii F1 z pozoru niewiele się zmieniło. Twórcy gry jednak wyraźnie odcięli się od zręcznościowych korzeni i postawili na symulację

Obecność w grze stajni Toyoty i Renaulta mnie nie dziwi. Pieniądze zainwestowane przez EA w licencję FIA zaowocowały ich sponsoringiem. Nieco lepsza grafika? Wiadomo, minął rok, sprzęt jest mocniejszy. Ładniejsze menu? Komu w ogóle potrzebne jest menu? Najtwardsi fani powinni odpalać wyścigi z linii poleceń. Tak, zaszła istotna zmiana. Niniejszym stwierdzam, że F1 2002 jest już symulatorem.



W garażu odnajdujemy komplet opcji, które zadowolą nawet bardzo dociekliwych mechaników, potrafiących wyczuć różnicę w zachowaniu auta po dołożeniu choćby pojedynczego zęba do pierścienia przełożenia głównego skrzyni biegów. Wyścigówki sensownie reagują na wprowadzane zmiany mechaniczne. Szczególnie regulacja camber i toe-in kół daje się odczuć w czasie pokonywania zakrętów. Mało realistyczne są natomiast efekty poślizgów. Auta na zablokowanych kołach jadą zawsze prosto, nie przejawiając tendencji do obrotów wokół własnej osi.

F1 2002 wyróżnia się spośród konkurencji oszałamiająco sugestywnym oddaniem wrażenia dużej prędkości. Czegoś takiego doświadczyłem wcześniej tylko podczas gry w Grand Prix Legends!

Przy prędkości 350 km/h na prostej startowej toru Monza trudno jest zwyczajnie jechać prosto, nie wspominając już o wykonywaniu bardziej skomplikowanych manewrów.

Wrażenie niestabilności pojazdu potęguje wyboistość torów. Po kilku rundach na płaskim jak stół nowym Hockenheim bałem się, że twórcy zrobili krok wstecz w stosunku do F1 2001. Przejażdżka na Monzie i Suzuce rozwiała moje wątpliwości. Przeciwległa prosta przed zakrętem Parabolica jest zorana kołami tirów głębiej niż najgorsze polskie drogi!

Pomysł szkółki dla początkujących kierowców zrealizowano perfekcyjnie. Dwuosobowy pojazd z instruktorem na pokładzie pędzi po torze, na którym namalowano linię idealnego toru jazdy. Linia zmienia kolory, sygnalizując momenty przyśpieszania, hamowania oraz odpuszczenia pedału gazu. Po zaliczeniu (czyli zmieszczeniu się w limicie czasu) jednego odcinka przechodzimy do następnego, aż w końcu jeździmy na czas po całym torze.

> **Niech nas nie zwiodą ułatwienia: ta gra jest realistycznym symulatorem**

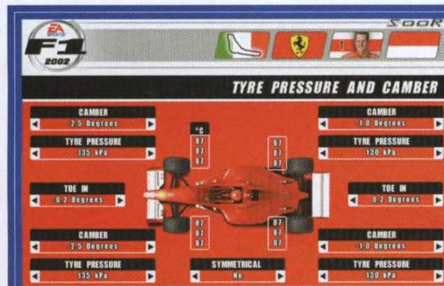
Taki sposób nauki jest bardzo przyjemny. Jednak kiedy w prawdziwym wyścigu linia pomocnicza znika, świeżo upieczeni kierowcy mają problemy z mieszczeniem się w co trudniejszych zakrętach.

Efekt współpracy autorów gry z inżynierami Arrowsa widać w dokładnym do przesady module telemetrii. Stanowi on osobny program dostarczający takiej liczby danych, że po kwadransie zaczyna boleć nas głowa. Nie wiadomo po prostu, za co się zabrać!

Dla osób nie mających skłonności do dłubania w parametrach aut przygotowano na szczęście ustawienia na konkretne tory. Wystarczy je wczytać i jeździć, jeździć, jeździć. Znudzeni zmaganiami z komputerem, zapraszamy kolegów do gry w sieci. Można się ścigać nawet w osiem osób naraz – to daje największą satysfakcję.

Firma Electronics Arts powinna otrzymać marketingowego Oskara za wymyślenie i wprowadzenie w życie rocznego cyklu wydawniczego swoich gier sportowych. Piekąc dwie pieczenie na jednym ogniu EA zarabia co roku krocie, sprzedając graczom wciąż te same tytuły. Ma przy tym czas na poprawianie błędów oraz systematyczne wprowadzanie ulepszeń. Dzięki temu gry firmy zawsze są o krok przed konkurencją zakopaną w pracach nad kolejną superprodukcją mającą się ukazać za kilka lat.

Jeśli w dziedzinie Formuły 1 Electronic Arts utrzyma tempo i jakość, Geoff Crammond ze swoim Grand Prix może pakować walizki.



Nowość w świecie symulatorów F1 - w garażu każde z kół pompujemy osobno. Wyścigówki odczuwalnie reagują na ordynowane zmiany

SYMULACYNA

zrobił	EA Sports
wydał	Electronic Arts
w Polsce	Cenega Poland
http	www.easports.com
cena	129 zł
wymaga	Pentium II 400 MHz, 128 MB RAM, akceleratora 3D
za	fantastyczne wrażenie prędkości, świetnie odtworzone tory, dobra grafika i dźwięk
przeciw	słaba sztuczna inteligencja, drobne nieprawidłowości w symulacji zachowania pojazdów
multi	do 8 graczy przez internet i LAN, 2 graczy przez modem
ocena	



Jakub Kowalski

RZEKOMY NASTĘPCA COUNTER-STRIKE'A TO SŁABA PODRÓBKA

Mobile Forces



Zamiast strzelać z dwururki, taranujemy wrogów pojazdami. Ale to stanowczo za mało, aby oczarować miłośników sieciowych rozgrywek



Wcielamy się w komandosa i próbujemy pokonać przeciwną drużynę w jednym z licznych trybów gry, które różnią się głównie nazwą. Po rozegraniu kilku misji solo czujemy się gotowi do rozgrywki w internecie. I wtedy przychodzi ostateczne rozczarowanie: zazwyczaj desperatów zmuszających się do gry w MOBILE FORCES jest kilku. To znaczy mniej niż serwerów.

Na pierwszy rzut oka gra sprawia dobre wrażenie. Animacja jest płynna, tempo rozgrywki odpowiednie, broń wygląda jak prawdziwa. Dynamiczna strzelanina osadzona we współczesnych realiach? Niestety pierwsze wrażenie znika po oddaniu skoku. Komandos niczym rycerz Jedi odrywa się od ziemi i wznosi się na wysokość dwóch metrów. A to nie koniec zaskoczeń. Efekt odrzutu przy strzale jest przedziwny: gdy prujemy serią, karabin... kiwa się na boki zamiast odbijać w naszą stronę. Wszystkie typy broni włącznie z karabinem snajperskim są równie celne niezależnie od tego, czy strzelamy z przysiadu, w biegu czy w skoku!

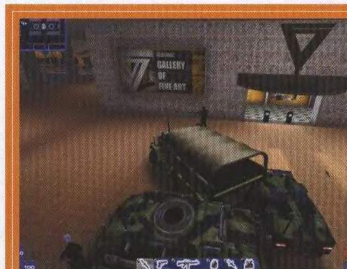
Ubóstwo arsenału woła o pomstę do nieba. Mamy do dyspozycji karabinek szturmowy, karabin snajperski, stacjonarny karabin maszynowy, nóż, pistolet, dubeltówkę i bazookę. To koniec. Przez tę oszczędność wszystkie misje wyglądają niemal identycznie, szczególnie że karabinek szturmowy szybko okazuje się jedynie słusznym wyborem. Strzelba jest za słaba nawet na krótkim dystansie, z bazooki trudno trafić, a karabin snajperski strzela chyba kaczym śrutem, bo przeciwnik pada dopiero po pięciu – sześciu trafieniach.

Kluczowym elementem rozgrywki, wyróżnionym nawet w tytule gry, jest korzystanie z pojazdów. Tutaj twórcy stanęli na wysokości zadania. Maszyny zachowują się świetnie. Siedząc za kierownicą małego sportowego wozu, rzeczywiście czujemy jego prędkość. Samochody wpadają w poślizgi, koziołkują i efektownie wybuchają, a po przestrzeleniu opony krzeszą felgami fontanny iskier. Pojazd to najskuteczniejsza broń: większość rund wygrywamy, rozjeżdżając ostrzeliwujących się gęsto przeciwników. Niestety brakuje wskaźnika stanu wozu, nie wiemy więc, czy zdobyty właśnie jeep nie wybuchnie od pierwszego trafienia.

> **Pojazdy zachowują się jak prawdziwe. Niestety to jedyna zaleta tej gry**

Misje dla pojedynczego gracza naśladują rozgrywki sieciowe, podobnie jak w Unreal Tournamencie. Tam jednak boty były cwane, potrafiły się przyczajać i atakować w najmniej oczekiwanym momencie. W MOBILE FORCES boty są niezłe, ale w ich zachowaniu czuje się sztuczność. Gdy tylko nas zauważają, rozpoczynają ostrzał i biegną w naszym kierunku niemal po prostej. Dlatego przegrywamy walkę tylko wtedy, gdy już na jej początku poziom naszego zdrowia i pancerza jest bliski zera. Boty dobrze jeżdżą samochodami, ale nie potrafią rozjeżdżać przeciwników. Dzięki temu nie obawiamy się pędzących aut. Gdy bot podjeżdża odpowiednio blisko, zawsze wysiada z pojazdu, aby otworzyć ogień. Głupio.

Rozgrywka sieciowa nie istnieje. Pomimo ponawianych prób nie udało mi się zagrać w internecie, bo wbudowana przeglądarka znalazła na całym świecie dziesięć serwerów, na których walczyło... dziewięciu graczy! Całkowity brak zainteresowania sieciowej społeczności wynikający z niskiej jakości MOBILE FORCES to gwóźdź do trumny tej gry. ■



Takie efektowne zderzenia oglądamy rzadko. Na większości map walczymy zaledwie z kilkoma wrogami, więc spotkanie z nimi stanowi prawdziwe święto

ZRĘCZNOŚCIOWA

zrobił	Rage
wydał	Rage
w Polsce	Cenega Poland
http	www.mobileforces.com
cena	99 zł
wymaga	PII 450 MHz, 128 MB RAM, akceleratora z 32 MB
za	efektowne pojedynki samochodowe, grafika nie traci płynności nawet w największej zadymie
przeciw	śladowa liczba graczy w sieci, sztuczne zachowanie botów, ubogi i źle zbalansowany arsenał
multi	LAN i internet, do 32 graczy
ocena	★★☆☆☆



Michał Nowakowski

CZY ZMUTOWANE MUCHOMORY ŚNIĄ O KOLCZASTYCH KRZAKACH?

Zanzarah
The Hidden Portal

Piękne jabłko bywa zgniłe, różanolica królewna miewa szczerbaty uśmiech, zaś niektóre gry z cudowną grafiką okazują się boleśnie idiotyczne



ZANZARAH wita nas baśniową muzyką i wysmakowanymi, przepięknymi sceneriami. Ale to, co pozostaje w pamięci już po kilkugodzinnej zabawie, niewiele ma wspólnego z przyjemnym początkiem. Infantylna, naciągana i nie trzymająca się kupy fabuła oraz żenujące pojedynki wróżek zrealizowane jako strzelaniny FPP całkowicie zniechęcają do dalszej gry.

ZRĘCZNOŚCIOWA	
zrobił	Funatics Development
wydał	THQ
w Polsce	LEM
http	www.zanzarah.com
cena	99 zł
wymaga	PII 500 MHz, 64 MB RAM, akceleratora 3D
za	przecudna, rewelacyjna, baśniowa grafika, piękna i nastrojowa muzyka, motyw zbierania wróżek
przeciw	kiepska, liniowa fabuła, pojedynki wróżek w trybie FPP, za głupia dla starszych, za trudna dla młodszych
multi	brak
ocena	★★☆☆☆

Na początku wszystko wygląda wspaniale. Zbuntowana osiemnastolatka Amy trafia z Londynu do jaskini w magicznej krainie Zanzarah. Tam wita ją bagienny goblin Rafi i wyjaśnia, że jest przepowiedzianą przez wyrocznię zbawicielką tego cudownego świata, w którym biedne elfy, krasnoludy i gobliny są nękane przez krwiożercze wróżki, kolczaste krzaki oraz 30 brązowych kurdupli zwanych pixie... Mistrz Tolkien przewraca się w grobie.

Amy biega po krainie Zanzarah, zbierając wróżki za pomocą magicznych kul, kupując czary u różowych muppetów i tłukąc bezlitośnie dzikie wróżki wyskakujące co jakiś czas spod drzewa albo zza krzaka. Do starcia dochodzi też, gdy spotykamy inne istoty posiadające własne wróżki. Amy nie toczy pojedynków osobiście. Wyręczają ją w tym złowrogie muchomorki, skrzydlate dziewuszki, białe niedźwiadki i chichoczące robaczki.

Do walki wystawiamy maksymalnie pięć wróżek, z których każda ma unikatowe zdolności. Wiele zależy też od tego, do jakiej sfery magii należy wróżka. Na przykład natura bije ogień, ale z lodem radzi już sobie z trudnością.

W opisie cały ten system wygląda obiecująco. Ale kiedy tylko wróżki ruszają do walki, widok przełącza się w tryb FPP, w którym magiczne istoty strzelają do siebie zaklęciami. To gwałtowne przejście od baśniowej przygody do prymitywnej strzelaniny rujnuje nastrój gry. Co gorsza te nudne pojedynki zdarzają się co chwila. Wprawdzie jeśli chcemy, zazwyczaj udaje się nam uciec, ale gdy robimy to za często, w końcu okazuje się, że nasze nie rozwijane w walce wróżki są zbyt słabe, by pokonać potężniejszych wrogów.



Wróżki w świecie Zanzarah zbiera się jak znaczki albo pokémony. Opis każdej istotki znajdujemy w specjalnym katalogu. Ma ona w nim swój numer porządkowy i określoną częstość występowania. Gdy wróżka osiąga pewien poziom doświadczenia, mutuje i staje się znacznie potężniejsza. Przed takimi megawróżkami drży cała okolica. Latający za Amy zmutowany muchomorek morderca na 25. poziomie doświadczenia zrobił na mnie takie wrażenie, że wciąż nie mogę dojść do siebie.

> Chwytamy dzikie wróżki i ćwiczymy je niczym trener pokémonów

Wymienione do tej pory głupstwa jakoś jeszcze da się przeżyć. Ostatecznie zdołowała mnie nędzna, całkowicie liniowa fabuła. Niewolniczo podążamy za wskazówkami spotkanych istot, które co chwila każą nam ratować jakieś wioski czy miasta.

Pojedynki z mrocznymi elfami przyjąłem ze spokojem. Łapanie brązowych karłów zdało mi się dziwne, ale nie takie rzeczy się robiło. Dobiło mnie dopiero poszukiwanie na bagnach magicznej karty natury, która w połączeniu z moją zieloną wróżką miała zwalczyć inwazję kolczastych krzaków.

Dla kogo jest ta gra? Jeśli dla najmłodszych, interfejs jest zbyt skomplikowany, a liczba zależności zaklęć, wróżek i przedmiotów za duża. Jeśli dla starszych, to ja już nie jestem kumającym czaczę faciem, czującym bluesa gostkiem, ogarniającym ziomalem czy jak to się teraz mówi... Ten koktajl przełkną tylko najzręczniejsze dzieci z pierwszych klas podstawówki. ■

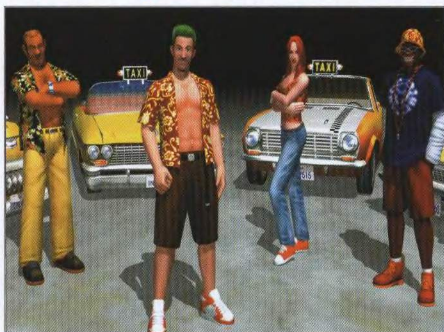


Pojedynki wróżek w trybie FPP to niedopracowany element rozgrywki. Ostrzeliwujące się zajadle dziwadła nie pasują do świata fantasy

Jakub Kowalski

NIECH KTOŚ ZATRZYMA TĘ TAKSÓWKĘ, JA WYSIADAM

Crazy Taxi



Łapiemy za kierownicę zwariowanej taryfy i wozimy zwariowanych pasażerów po zwariowanym mieście. Nic tylko zwariować. Z nudów

Konwersje z konsol rzadko sprawdzają się na pecetach i Crazy Taxi nie stanowi tu wyjątku. To wątła i bezsensowna gra, która szaloną dynamiką próbuje nadrobić braki we wszystkich pozostałych aspektach. Cóż jednak po dynamice, skoro już po dwóch godzinach mamy dosyć zabawy.

Założenia gry są banalne. Siadamy za kierownicą taksówki i szalejemy po nadmorskim mieście, podwożąc coraz bardziej nienormalnych pasażerów. Po drodze oddajemy gigantyczne skoki, lawirujemy pomiędzy pędzącymi ciężarówkami i wykonujemy efektowne poślizgi. Co ciekawe, pasażerom podobają się te akrobacje i płacą nam całkiem spore pieniądze za wykonywane sztuczki.

Poza podwożeniem ludzi bawimy się też, czy raczej męczymy, w trybie Crazy Box, w którym twórcy poszli na całość i postawili przed nami zupełnie wykręcone zadania. Kląłem jak szewc, próbując oddać stupięćdziesięciometrowy skok samochodem ze skoczni narciarskiej czy też starając się wykonać długie combo podczas poślizgu. Zadania te wykonujemy tylko na zamkniętych arenach – nie rozumiem, dlaczego twórcy nie dali nam możliwości wypełniania misji podczas jazdy po mieście.

Sterowanie przeniesiono żywcem z konsoli. Już na ekranie początkowym wita nas napis Press Start Button, zaś podczas gry mamy do dyspozycji tylko cztery klawisze kierunkowe i dwa pomocnicze, którymi wybieramy kierunek jazdy.

> **Grafika jest bardzo kolorowa, ale to za mało, żeby ukryć jej marną jakość**

Brak ręcznego hamulca szczególnie doskwiera przy próbie wprowadzenia samochodu w poślizg. Na sposób wykonania tego manewru nie wpadnie chyba żaden kierowca: rzucamy auto w poślizg, w odpowiednim rytmie... zmieniając bieg przedni na wsteczny! Czyżby autorzy konwersji nie zauważyli, że pecet ma trochę więcej klawiszy niż dżojpad do Dreamcasta?

Model jazdy pasuje do radosnego stylu gry. Samochody efektownie koziołkują podczas licznych wypadków. Co chwila wpadamy na ciężarówki, a nawet tramwaje, ale niestety nie widzimy żadnych wgnieceń czy odprysków lakieru. Tylko snopy iskier, poprzewracane samochody i zniszczone budki telefoniczne znaczą trasę przejazdu szalonego taksówkarza, ale jego maszyna nigdy się nie psuje. To zaś sprawia, że w poczuciu całkowitej bezkarności radośnie taranujemy niemal wszystko, co staje na naszej drodze. Jedynym wyjątkiem są przechodnie, którzy wzorem komandosów ze Specnazu rzucają się szczupakiem na bok, gdy próbujemy w nich trafić. Zawsze udaje im się uciec sprzed maski.

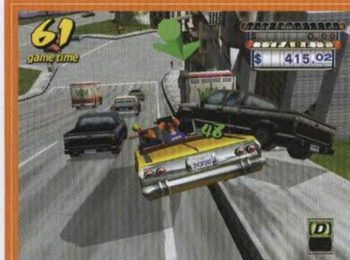
Grafika Crazy Taxi jest przestarzała o parę lat, zwłaszcza gdy porównać tę grę do nieco podobnego GTA III. Większość postaci jest kanciasta i porusza się sztucznie, chociaż animacje klientów i naszego taksówkarza odpowiednio dopracowano. Autorzy nie zastosowali nawet tak popularnego i prostego efektu, jak nałożenie odbłysków światła na karoserie wozów.

Marna grafika bardzo obniża radość rozgrywki, bo czujemy się tak, jakbyśmy prowadzili kartonowe, toporne pudła, a nie szybkie i zwrotne auta. Czarę goryczy przelewają znikające tekstury oraz przechodnie przenikający przez naszą taksówkę, budynki, a nawet siebie nawzajem. Dziwi fakt, że tak niedopracowana graficznie gra ma wysokie wymagania sprzętowe.

Crazy Taxi w wersji na PC to konwersja pierwszej gry z serii. Irytujące, biorąc pod uwagę, że posiadacze wycofanego już z produkcji Dreamcasta od dłuższego czasu grają w Crazy Taxi 2, zaś na Xboxa lada moment ukaże się trzecia część. Wygląda na to, że firmie Sega nie zależy na rynku pecetowym. Jakoś nie mam ochoty zapłakać z tego powodu.

ZRĘCZNOŚCIOWA

zrobił	Sega PC
wydał	Sega
w Polsce	Cenega Poland
http	www.sega.com
cena	99 zł
wymaga	PII 450 MHz, 64 MB RAM, akceleratora z 16 MB
za	zręcznościowy klimat, olbrzymie miasto, model jazdy dopasowany do rozgrywki
przeciw	przestarzała grafika, monotonna rozgrywka, słaby tryb zadań, prymitywne sterowanie
multi	brak
ocena	★★☆☆☆



Jazda latającą taksówką bardzo się podoba naszym pasażerom. Inni kierowcy cieszą się, że ich auta nie doznają uszkodzeń



Jakub Kowalski

TRAGEDIA: DOWODZIMY NIEWYSPANYMI I WIECZNIE GŁODNYMI KOSMITAMI

Micro Commandos





Obcy chcą podbić Ziemię. Są jednak tak mali, że nie walczą z ludźmi, ale z kotami i szczurami. I to tylko w krótkich przerwach między spaniem i jedzeniem

To mogła być dobra gra. Do ciekawych pomysłów, takich jak zużywanie energii i żywności, wystarczyło dodać kilka rozwiązań sprawdzonych u konkurencji i już cieszylibyśmy się ciekawą strategią czasu rzeczywistego. Niestety zawiodło wykonanie. MICRO COMMANDOS to gra przerażająco nudna, powolna i na pewno nie strategiczna.

Fabuła gry jest całkiem zabawna. Dowodzimy mikrokomandosami jednej z dwóch ras kosmitów próbujących podbić Ziemię. Jednak ze względu na swój nikczemny wzrost, nim obcy zaczną walkę z ludźmi za pomocą tajnej broni, muszą pokonać niespodziewany opór populacji karaluchów, szczurów i kotów.

Gdy tylko zaczynamy grę, chichot więźnie nam w gardle. Nasi mali podwładni poruszają się jak muchy w smole. Zamiast uwijać się jak na takie małe istotki przystało, zmierzają ku wskazanym celom dostojnym krokiem. Nawet kiedy sadzamy ich za kierownicami samochodów czy motorów, zasypiamy przed monitorem, zanim docierają do celu. Na próżno błądzimy pośród opcji. Nie ma możliwości regulowania szybkości rozgrywki!

Żołnierze walczą tylko na rozkaz. Nie reagują na wrzaski mordowanych braci

Dysponujemy trzema surowcami: żywnością, energią oraz materiałami. Żywność zużywamy na utrzymywanie oddziałów, dzięki energii pracują nasze budynki, zaś materiały służą do wznoszenia nowych konstrukcji. Gdy energia osiąga zero, wyłączają się kolejne budowle, a bez żywności oddziały zaczynają głodować. To rozwiązanie przypadło mi do gustu, bo wymusza kontrolę nad wyprodukowanymi jednostkami i budynkami.

O ile jednak konstrukcje zużywają jedynie energię, to nasi kosmici nie tylko jedzą, ale potrzebują też snu. Dlatego tak jak w Wiggles, w MICRO COMMANDOS zbieracze, inżynierowie i żołnierze udają się raz na jakiś czas na zasłużony odpoczynek. Wiwat realizm! Niestety rujnuje to całkowicie zabawę. Nasza armia inwazyjna dosłownie co kilka minut porzuca wszystkie zajęcia i pędzi w kierunku sypialni. Kosmici głodnieją równie szybko, dlatego przez większość czasu bezsilnie patrzymy, jak nasze wojsko chrapie w najlepsze w namiocie bądź opróżnia tacę za tacą w stołówce.

Autorzy chyba dostrzegli problem, ale zamiast wydłużyć czas pracy kosmitów, wprowadzili do gry ruchomą kuchnię i sypialnię. Dzięki temu żołnierze i pracownicy mają pod ręką miejsca, w których zaspokajają swoje elementarne potrzeby, ale utrzymanie tych ruchomych budynków jest kosztowne. A gdy cofamy je do bazy, żeby uzupełnić ich zasoby, nasi podopieczni po chwili mdleją ze zmęczenia i głodu.

W porównaniu z rozbudowaną stroną ekonomiczną razi spaprana część wojenna. Choć szkolenie żołnierza jest czasochłonne, walka wywołuje pusty śmiech. Z niedowierzaniem patrzyłem, jak moi wojacy spokojnie obserwują szczura masakrującego zbieraczy. Okazuje się, że żołnierze ruszają do walki, dopiero gdy dostają rozkaz ataku. Kręcą się jednak przy tym w kółko, zacinają i znajdują tak idiotyczne drogi do celu, że niektórzy docierają na miejsce minutę po zakończeniu starcia. To ostatecznie przesądza o klęsce MICRO COMMANDOS. ■



Przerwa w inwazji na ziemię: nasi żołnierze, gdy czują głód, porzucają zaskoczonych przeciwników i maszerują na obiad

STRATEGICZNA

zrobił	Monte Cristo Games
wydał	Monte Cristo Games
w Polsce	Cenega Poland
http	www.montecristogames.com
cena	69 zł
wymaga	Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, akceleratora 3D 16 MB
za	pomysł ze zużywaniem energii i żywności, ładna grafika, swoboda operowania kamerą
przeciw	fatalne zrównoważenie rozgrywki, lenistwo podwładnych, brak opcji zmiany rozdzielczości
multi	brak
ocena	★½☆☆☆

Dariusz J. Michalski

UWAGA! WIKINGOWIE ATAKUJĄ KUPĄ!

Cultures 2 Bramy Asgardu

Już wiemy, czemu wikingowie nie podbili Europy: na nowych ziemiach zaczynali od zera rozwijać swą technikę wojenną i brakowało im czasu na walkę

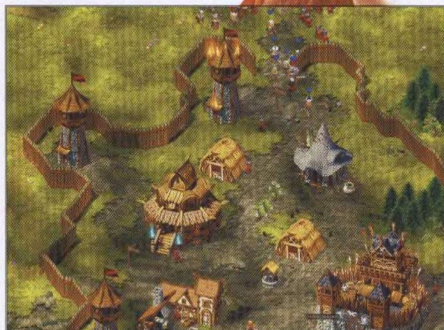
Bjarni, młody wódz wikingów, miał proroczy sen. Śniło mu się, że walczy z ogromnym smokiem u boku trzech nieznanych bohaterów. Wyrusza więc w podróż z Grenlandii, by wypełnić przeznaczenie, przemierzając przy okazji całą Europę w poszukiwaniu gada. Towarzyszyłem mu w tej podróży. Ale gdybym wiedział, ile hektarów wyciętych lasów, ton zebranych kamieni i setek poczętych dzieci dzieli mnie od celu, dobrze zastanowiłbym się nad podjęciem wyzwania.

Grafika jest ładna, dopóki podziwiamy ją z odpowiednio dużej odległości

Podróż dłuży się ze względu na nieumiejętne połączenie części gry. Pod względem konstrukcyjnym CULTURES 2 przypomina bociana na kaczych łapach: oryginalne to i nawet można się przyzwyczaić, ale cały czas czuje się, że coś jest nie tak.

Gra składa się z części militarnej i gospodarczej. Pierwsza została dodana na przyczepkę. Władcy ziem, które odwiedzamy, są zazwyczaj przyjaźnie do nas nastawieni. Walczymy tylko z rabusiami i pomniejszymi plemionami. Wojskami kieruje się fatalnie. Luźne kupy wojów rzucają się na wskazany przez nas cel i sieką go mieczami, ostrzeliwują z łuków lub obrzucają włóczniami. Jeśli w trakcie bitwy czują głód, bez namysłu ruszają ku pobliskim krzewom owocowym, nawet gdy te znajdują się pod ostrzałem. Najcięższa broń to katapulty. Gdy ich kamienne pociski trafiają w kamienne wieże, wywołują pożary. Na szczęście niektóre konflikty rozwiązujemy dyplomatycznie, co sprowadza się do zapłacenia okupu w surowcach i towarach.

Część gospodarczą wykonano staranniej niż militarną. Wyznaczamy ludzi do zbierania surowców, tereny pod budowę domostw i zakładów rzemieślniczych, zawody, które będą wykonywać nasi podwładni, przydzielamy im buty i narzędzia. Mamy większą kontrolę nad poddanymi niż chiński rząd: ingerujemy w życie prywatne, wymuszając zawarcie małżeństwa, wybierając moment poczęcia dziecka i jego płeć.

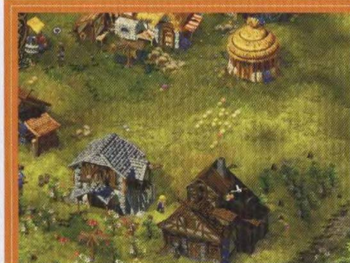


Nasi podopieczni awansują podobnie jak w grach RPG. Sposób jest niezbyt logiczny, ale ciekawy. Zwykłego kmiecia awansujemy na farmera. Nabrawszy doświadczenia na tym stanowisku, jest on gotowy, by zostać młynarzem. Popracowawszy we młynie, ma doświadczenie niezbędne w piekarni, a po nabraniu tam praktyki – w miodosytni. Każdy awans wiąże się z szukaniem następców na poprzednie stanowisko i wskazanie im warsztatów pracy.

Z zarządzaniem mamy masę roboty, bo zajmujemy się też rozbudową, rozpoznawaniem terenu i szukaniem wikingów, którzy zabłądzili w lesie. Tej ostatniej tragedii unikamy, wysyłając zwiadowcę, by w okolicy osady ustawił drogowskazy. Jednak to też wymaga oderwania się od realizacji celów misji.

A tych jest co najmniej kilka w każdym z 11 scenariuszy kampanii. Poznajemy je stopniowo, zwiedzając obszerne mapy. Niekiedy przenosimy się na inne plansze, by tam wykonać zadanie, a później wrócić do zbudowanej wcześniej bazy. Sami decydujemy o tempie akcji. Dopóki nie wykonamy zadania, nie dostajemy następnego, więc w spokoju rozbudowujemy osadę. To dobra wiadomość dla miłośników symulacji. Dla zwolenników akcji – gorsza.

Gra ma trzy ustawienia tempa upływu czasu, ale i tak zbyt wiele go mija, nim powstają armie zdolne do udziału w wielkich bitwach. ■



Bocian! Bocian! Uratowani, jesteśmy uratowani! – zakrzyknął brodaty Ulf, raźno biorąc się do majstrowania kolejnego potomka

STATEGICZNA

zrobił	Funatics Development
wydał	JoWooD Productions
w Polsce	CD Projekt
http	www.cultures2.de
cena	29,90 zł
wymaga	PII 500 MHz, 128 MB RAM, karty graficznej z 16 MB RAM
za	dostosowanie szybkości rozwoju fabuły do potrzeb gracza, udana część ekonomiczna
przeciw	prowadzenie tych samych badań w każdym scenariuszu, kiepska część wojenna
multi	do 6 graczy przez internet i LAN
ocena	★★½☆☆



Jakub Kowalski

TWÓRCY CHWYCILI GORĄCY TEMAT I SPARZYLI SIĘ BOLEŚNIE

Delta Force
Task Force Dagger

Działania sił specjalnych w Afganistanie to temat gwarantujący sukces. Autorzy z NovaLogic byli tego tak pewni, że grę zrobili na odczepnego



ZRĘCZNOŚCIOWA	
zrobił	NovaLogic
wydał	NovaLogic
w Polsce	Cenega Poland
http	www.novalogic.com
cena	79 zł
wymaga	PII 300 MHz, 64 MB RAM, akceleratora 16 MB
za	spora liczba typów uzbrojenia, oglądanie pola akcji z bezzałogowego samolotu
przeciw	nudna, szara grafika, zbyt małe różnice pomiędzy karabinami, zręcznościowy charakter rozgrywki
multi	do 16 graczy przez internet i LAN
ocena	



Próba szybkiego i łatwego zarobienia kasy skończyła się fatalnie. Task Force Dagger to słaba, przestarzała i zrobiona minimalnym nakładem sił strzelanina. Engine sprzed kilku lat, głupi przeciwnicy, nudne misje i prymitywna grafika. Ta gra nie ma atutów!

Nowa odsłona nieśmiertelnej serii Delta Force jako jedna z pierwszych gier przenosi nas do Afganistanu i próbuje odwzorować wydarzenia z amerykańskiej wojny z terrorem. Niestety nawet sami autorzy zdają sobie sprawę z niskiej jakości swojego produktu i uparcie nazywają go dodatkiem do Land Warriora. Pamiętamy jednak o tym, że Land Warrior święcił triumfy ponad dwa lata temu i, co widać po najnowszej produkcji NovaLogic, bardzo się już zestarzał.

Wypełniamy szereg zadań na terenie Afganistanu. Przechwytujemy dokumenty, wysadzamy obiekty wojskowe, uwalniamy dziennikarzy i porywamy miejscowych dowódców – nic specjalnego. Przed rozpoczęciem misji wybieramy oddział, w szeregach którego będziemy służyć. Każda grupa ma swoje zdolności specjalne, na przykład umiejętność pływania, celniejsze strzelanie z niektórych typów broni czy też podwyższoną odporność na zranienia. To rozgraniczenie jest sztuczne i denerwuje. Przy tym nie zauważamy żadnych zasadniczych różnic pomiędzy poszczególnymi komandosami.

> **Wojna polega tu na nudnej strzelaninie, a islamscy terroryści to ostatni idioci**

Sztuczna inteligencja wrogów wyciska z oczu łzy rozpaczy. Przeciwnicy krzyczą bez sensu i biegają w kółko, z rzadka oddając strzały w naszym kierunku. Czasem nie reagują, gdy piętnaście metrów od nich terkoczą karabiny maszynowe. Niezależnie od tego, czy wolimy zdejmować wrogów snajperką z 400 metrów czy też strzelać do nich z przyłożenia, nie stawiają poważnego oporu. Giniemy tylko wtedy, gdy przypadkiem nas otaczają. Jeśli to amerykańska propaganda, to jest żenująco prymitywna. Ale wygląda po prostu na to, że słabe procedury sztucznej inteligencji z Land Warriora pozostały nietknięte. To tym smutniejsze, że zaraz po premierze poprzedniego Delta Force'a gracze narzekali na bezdennie głupie zachowanie przeciwników.

Liczba dostępnych typów broni przytłacza. Producenci, oszczędzając na wszystkich innych elementach, hurtem zainwestowali w prawa do wykorzystania nazw różnych karabinów szturmowych i snajperskich. Cóż z tego! Gra wprawdzie uwzględnia takie zjawiska, jak balistyczne zakrzywienie toru pocisku czy wpływ wiatru na dalekie strzały, ale w praktyce tego nie zauważamy. Różnice między giwerami są tak małe, że trafiamy z każdej broni w dokładnie taki sam sposób i po kilku misjach zapominamy, z czego strzelamy. W niektórych zadaniach używamy granatów. Niestety lecą one po nierealnych torach, zaś ich wybuchy przypominają na oko eksplozje minibombek atomowych.

Jedyna ciekawa nowość to bezzałogowy samolot, z którego kamer oglądamy pole przyszłej bitwy i planujemy trasę. Miłośnicy taktyki będą jednak zawiedzeni. Większość zadań wykonujemy samotnie, co w połączeniu z dużą skutecznością karabinów sprawia, że taktyka prawie się nie liczy – zabawa polega na masakrowaniu hord głupawych talibów.

Grafika jest muzealna. Engine dobrze wyświetla wielkie przestrzenie, ale wnętrza prezentują się fatalnie. Wszystkie pokoje są sterylne i puste, a tekstury na ścianach takie same. Niestety przez znaczną część gry przebywamy właśnie wewnątrz pomieszczeń. Dlatego po kilku monotonnych pod każdym względem misjach ze znużeniem wyłączamy grę i oddychamy z ulgą. ■



Sztuczna inteligencja wrogów stoi na zatrważająco niskim poziomie. Ten talib wciąż wypatruje nas za oknem, zamiast zacząć strzelać

Jakub Kowalski

HORROR ZOSTAŁ ZASTĄPIONY BEZMYŚLNĄ STRZELANINĄ

Aliens vs. Predator 2 Primal Hunt



Świetna strzelanina dostała kiepski dodatek. Zamiast dawkować emocje, autorzy poszli na łatwiznę i zasypali nas setkami ksenomorfów

Idę przez korytarz. Nawet nie patrzę na czujnik ruchu, bo i tak wiem, że obcy są wszędzie. Przede mną materializują się dwa potwory. Na szczęście mam już przygotowanego miniguna, więc wystarcza nacisnąć spust i oba ksenomorfy rozpadają się w fontannie kwasu. Nie zatrzymuję wirujących luf. Wiem, że za moment kolejne tłumy obcych wskoczą prosto w moje pole rażenia.

Dodatek do gry ALIENS VS. PREDATOR 2 już w zapowiedziach wyglądał niepokojąco. Niewielką liczbę dziewięciu nowych poziomów miała nam wynagrodzić krzyżówka aliena z predatorem i nowy komandos, który w PRIMAL HUNT nazywa się corporate i jest ponętną Rosjanką. Niestety ani obecność predaliena, ani pani Dunyi nie wnoszą nic nowego do rozgrywki. Przez nieudolną konstrukcję poziomów gra niebezpiecznie zbliża się do zwykłej zręcznościówki.

Dunya od początku strzela z dwóch pistoletów naraz, zaś po dosłownie trzech minutach odnajduje najpotężniejsze bronie, ze smartgunem, miotaczem ognia i karabinem snajperskim włącznie!

Autorzy popełnili błąd odwrotny od tego, na który narzekaliśmy, grając w ALIENS VS. PREDATOR 2 – tam mocniejsze bronie znajdowaliśmy zdecydowanie zbyt późno.

W PRIMAL HUNT nie cieszymy się jednak zbyt długo nowymi giwerami, bo już po jednym poziomie zaczyna nam brakować do nich amunicji. Strzelamy głównie z karabinu pulsacyjnego i pistoletów.

Po przemęczeniu się przez kampanię Dunyi i nacięciu tysięcznego karbu na kolbie rozpoczynamy nieco ciekawszą zabawę w predatora i predaliena. Ten pierwszy dużo lepiej radzi sobie z obcymi dzięki potędze swojej technologii, ale i tak czasem musi się wycofać pod naporem wroga.

Fabuła jest ciekawa, ale zabawa kończy się już po czterech godzinach

Podobnie jak w oryginale predator uzupełnia energię w dowolnej chwili, więc jeśli gramy ostrożnie, żaden obcy nie jest nam straszny. Szczególnie, że nasz łowca ma kilka nowych broni.

Zbyt krótką, jak zresztą wszystkie pozostałe, kampanię predatora wieńczy rewelacyjne przejście do kampanii obcego, w której ponownie poznajemy wszystkie stadia rozwoju szkodnika od cherlawej formy skaczącego na twarze facehuggera aż do potężnego predaliena odgryzającego głowy jednym kłapnięciem szczęk – tym razem predatorowych. Niestety wygląd szczęk to jedyna różnica między predalienem a zwykłym ksenomorfem.

Grę przed całkowitą klęską broni niezła fabuła, choć i tej daleko do oryginalnej historii. Tym razem cała intryga kręci się wokół artefaktu tak tajemniczego, że do końca gry nie wiemy, do czego właściwie służy. Każda z ras pożąda tego przedmiotu równie gorąco, dlatego też artefakt wiele razy zmienia właściciela. Przy okazji poznajemy historię Zasobnika Piątego i przenosimy się 500 lat w przeszłość. Te zabiegi skutecznie przykuwają nas do monitora i sprawiają, że z chęcią chłoniemy interesującą opowieść. Tym większa nasza wściekłość, gdy zabawa kończy się po zaledwie czterech godzinach.

Ściana, sufit, ściana, chowam się w kanale. Czekam. Kroki. Zapach. Atak. Cios, cios, cios, znowu kroki, uciekam, trzymam Rzecz, królowa wzywa, ściana, sufit, ciemność, kanał wentylacyjny, cios, cios, cios, wyskakuję z kanału na powierzchnię. To już koniec? ■

ZRĘCZNOŚCIOWA

zrobił	Third Law Interactive
wydał	Sierra Entertainment
w Polsce	Play it!
http	avp2.sierra.com/expansion
cena	49 zł
wymaga	PIII 450 MHz 128 MB RAM, akceleratora z 16 MB
za	kilka nowych broni, niezła fabuła, ciekawe połączenie kampanii obcego i predatora
przeciw	zbyt krótka, tysiące obcych atakują zewsząd, wysoki poziom trudności, za szybko znajdujemy bronie
multi	do 16 graczy przez internet i LAN
ocena	





Obcy, obcy, więcej obcych. Dunya, gdy kończy jej się amunicja do broni maszynowej, radzi sobie z nimi za pomocą strzelby i pistoletów





Wiktor Cegła

NAJGORSZA GRA ROKU. I NAJKRÓTSZA

Nina: Kroniki agenta Tunele Afganistanu

Strzelanina 3D, engine LithTech, piękna agentka, tajna misja w Afganistanie rządzonym przez talibów. Przepis na sukces? Do wczoraj tak się wydawało



Nie mogłem uwierzyć własnym oczom. Metodycznie brałem pod lupę każdy element tej polskiej strzelaniny, próbując znaleźć chociaż jedną zaletę. Nie udało mi się.

Fabuła poraża naiwnością i głupotą. Nina, agentka tajnej organizacji do walki z terroryzmem, umie grzebać w umysłach ludzi i wydobywać z nich cenne informacje. Zostaje wysłana do górskiej wioski w Afganistanie. Tam kryje się nasz cel – fabryka broni biologicznej. Jej dokładne położenie nie jest znane, wszystkiego dowiemy się na miejscu.

To brzmi jak parodia, ale nią nie jest. Czy autorzy nie słyszeli nigdy o koniecznym do dobrej zabawy zawieszeniu niewiary? Nie potrafię identyfikować się z tak śmieszną postacią i uwierzyć w tę głupią historię, w której gra główną rolę.

> Za 20 złotych gramy pół godziny. O 20 złotych za dużo, pół godziny za długo

Na początku „zabawy" odnajdujemy oficera i robimy mu drenaż mózgu. Dowiadujemy się, gdzie jest wejście do tunelu, wykonujemy krótkie, dodane na siłę zadania, schodzimy do kopalni i powtarzamy schemat z pierwszego poziomu. Po zniszczeniu przypominającego średni bojler urządzenia, czyli celu naszej supertajnej misji, wracamy do menu głównego. Tak po prostu. Ukończenie całej gry zajmuje około 30 minut! Można się spierać, że to nie wada, bo dłuższy kontakt z NINĄ jest niebezpieczny dla zdrowia. Ale wobec tego na pudełku powinno się znaleźć wyraźne ostrzeżenie: „W trosce o nerwy klientów czas zabawy został ograniczony do pół godziny".

To miała być strzelanina, zobaczmy więc, z czego się strzela. Nina używa nieokreślonego pistoletu i automatu. Koniec listy! Nie zdobywamy uzbrojenia na wrogach i nie znajdujemy go. Jedyną snajperkę przymocowano do muru, a stanowisk karabinów maszynowych bohaterka obsługiwać nie umie.

Nina nie umie też kucać, biegać ani wychylać się zza przeszkód. To nie superagentka, a niezdarna rekrutka, której niekompetencja stanowi chyba odbicie umiejętności autorów gry. Jej przeciwnikami są jeszcze większe fajtłapy. Talibowie to idioci, którzy nie potrafią celnie strzelać, rozbiegają się na odgłos palby i giną z kulą w plecach. A że głupi ma szczęście, niektóre pociski po prostu przez nich przenikają. O Afganistanie dowiadujemy się tu wielu ciekawych rzeczy. Niektórzy talibowie nie mają bród (ich policja obyczajowa karała za to zwykłych obywateli), a na skalne urwiska i wieże strzelnicze podwożą ich nowoczesne elektryczne windy.

Grafika jest ohydna. Wszystko pokrywają rozmazane tekstury, a wrogowie zawsze padają w taki sam sposób. Przy tym na procesorach poniżej 1000 MHz animacja skacze!

To najgorsza gra, jaką ostatnio widziałem. Zdumiewające, że na słynnym enginie LithTech, który popędzał Aliens vs. Predator 2 można było zrobić takiego knota. ■



Czym zastrzelić tych trzech paskudników? Wachlarz dwóch broni do wyboru bezustannie stawia nas przed podobnym dylematem

ZRĘCZNOŚCIOWA

zrobił	Detalion
wydał	Lemon Interactive
w Polsce	Lemon Interactive
http	www.lemon-interactive.com
cena	19,90 zł
wymaga	PII 350 MHz, 64 MB RAM, akceleratora 3D z 32 MB RAM
za	za słaba, za brzydka, za głupia, za droga, za krótka
przeciw	niedopracowana, bezczelnie krótka i skandalicznie słaba gra z żenującą fabułą i takąż bohaterką
multi	brak
ocena	½ / 5

Anna M. Gidyńska

TENIS SEGI WYGRYWA, ALE W ZŁYM STYLU

Virtua Tennis



Widząc niedbalstwo autorów tej konwersji, chciałabym się zerwać z miejsca i krzyknąć: Fault! Choć z drugiej strony mimo wad to i tak najlepszy komputerowy tenis



Virtua Tennis był hitem na automatach i przebojem na Dreamcasta, ale na pececie jest zaledwie dobry. Ta gra to nie owoc miłości producenta i wydawcy, raczej sposób na szybkie zaspokojenie potrzeb finansowych.

Dowody niedbalstwa twórców rażą od początku gry, kiedy wita nas napis Press Start. Klawiaturę konfigurujemy przed uruchomieniem gry. Jeśli podczas meczu stwierdzamy, że klawisze nam nie odpowiadają, aby zmienić ich ustawienia, wychodzimy z gry i ponownie ją uruchamiamy!
W czasie rozgrywki posługujemy się zaledwie sześcioma klawiszami, odpowiadającymi za kierunki, zwykłe odbicie piłki i lob. Jednak za ich pomocą dokonujemy prawdziwych cudów. Dlatego warto przymknąć oko na konsolowe pozostałości i brak usprawnień w wersji PC. Gra się bowiem świetnie. Tak – ten niechlujny Virtua Tennis jest jednak jedną z ładniejszych, bardziej wciągających gier sportowych na pecety!

Grafika zachwyca, mimo że powstała ponad dwa lata temu. Tenisiści są podobni do swych żywych odpowiedników, a ich wysiłki na ekranie wyglądają nadzwyczaj realistyczne. Każdy bieg do piłki, każde odbicie w ostatniej chwili, każdy stracony serw wygląda jak to, co widzimy w Eurosporcie. Tyle że Eurosport oglądamy na ekranie o przekątnej co najmniej 21 cali, tymczasem Virtua Tennisa – zazwyczaj na siedemnastocalowym. Znów lepsza okazuje się wersja na Dreamcasta. Gra jest wierną kalką tego, co znamy już z konsol. W Virtua Tennisie znajdujemy więc tych samych tenisistów i tryby gry, czyli Arcade, w którym pokonujemy komputer w pięciu następujących po sobie meczach, i Exhibition, gdzie po ustaleniu własnych zasad i poziomu umiejętności wirtualnego przeciwnika toczymy z nim pojedynek.
Najciekawszy tryb to World Circuit, w którym ćwiczymy w ciekawych minigrach, zwyciężamy w turniejach na całym świecie i zarabiamy pieniądze. Zgromadzone fundusze wydajemy w sklepie. Nabywamy w nim nowe ciuszki, zmieniamy naciąg w rakiecie, wypijamy napój energetyzujący i kupujemy zawodników, którymi następnie rozgrywamy mecze w trybach Arcade i Exhibition. Podpisujemy tu też kontrakt z partnerem do gry w debla i odblokowujemy dodatkowe korty dla trybu Exhibition.

Choć używamy tylko sześciu klawiszy, nasz zawodnik potrafi grać skutecznie

W wersji pecetowej gramy z maksymalnie czterema żywymi przeciwnikami w sieci lokalnej. Można się zmagać we czworo na jednym ekranie, tak jak w wersji na Dreamcasta, ale potrzeba do tego trzech dodatkowych kontrolerów. Sieć jest lepszym rozwiązaniem.

Virtua Tennis to konwersja pierwszej części serii, co jest o tyle dziwne, że na Dreamcasta już w końcu zeszłego roku powstała jej następczyni, bardziej rozbudowana i z lepszą grafiką. Czemu nie przeniesiono na pecety właśnie jej? To proste: by zarobić dwa razy, wydając najpierw starszą część, a dopiero potem nowszą z większą liczbą opcji. Kalkulacja cyniczna, ale słuszna, bo Virtua Tennis pewnie sprzeda się nieźle. Mimo wad jest to bowiem najlepszy pecetowy tenis. Ja jednak nie mogę się doczekać konwersji drugiej części, w której dodano możliwość podkręcania piłek i więcej graczy, w tym tenisistki, z którymi jakoś łatwiej mi się identyfikować.



Każdy z zawodników wyróżnia się w pewnych elementach gry. Występujący w nieodłącznej czapeczce Jim Courier popisuje się atomowymi uderzeniami

ZRĘCZNOŚCIOWA

zrobił	Sega
wydał	Empire
w Polsce	Cenega Poland
http	www.empireinteractive.com/vt/
cena	99 zł
wymaga	PIII 800 MHz, 128 MB RAM, akceleratora z 32 MB
za	świetna grafika, wysoka grywalność, ośmiu prawdziwych tenisistów, tryb sieciowy
przeciw	niechlujstwo konwersji, mniejsza przyjemność z grania niż w wersji konsolowej
multi	do czterech graczy przez LAN lub na jednym komputerze
ocena	★★★☆☆

Dariusz J. Michalski

W CZOŁÓWCE BATTLENETOWYCH GRACZY LUDZIE STANOWIĄ

Warcraft III Reign of Chaos

Nie ma przepisu na wygraną. Taktyka zależy od przeciwnika

Podstawowa strategia zwycięstwa w najnowszej grze Blizzarda zawiera się w dwóch słowach: rozpoznaj i zniszcz. Jednak szczegółowe rozwiązania dla każdej rasy różnią się, i to bardzo, o czym świadczą ożywione dyskusje w internecie

WARCRAFT III jest w rzeczywistości dwiema grami sprzedawanymi w jednym pudełku. Pierwsza to kampania, gdzie działania nasze i przeciwników wynikają z fabuły. Póki nie wykonujemy pewnych posunięć i nie dochodzimy do określonego fragmentu mapy lub postaci, fabuła nie posuwa się naprzód, a wróg tkwi bezczynnie tam, gdzie zdecydowali się go umieścić scenarzyści. Zwykle oznacza to, że mamy sporo czasu na budowę bazy, powołanie odpowiednio silnej armii i rozbicie przeciwnika. Nadmiar czasu i zasobów dają nam luksus popełniania błędów.

Pojedynczy scenariusz lub gra dla wielu osób to całkiem inny typ rozgrywki. Przeciwnik ma tyle zasobów ile my i rozbudowuje się bardzo szybko, więc każdy nasz błąd natychmiast się mści. Początkowo komputer jest trudnym przeciwnikiem. Szybko się rozwija, ale gra szablonowo. Po poznaniu schematów rozbudowy ras i nabraniu wprawy w obsłudze ogrywamy go bez trudu.

Najtrudniejsze misje kampanii

Wybrałem je na podstawie analizy grup dyskusyjnych. Generalnie w większości scenariuszy obowiązuje zasada utrzymywania armii na poziomie 40 jednostek żywności do momentu wydobycia z kopalń całego złota. Potem rozbudowujemy ją do maksymalnych rozmiarów i rozjeżdżamy wroga. Do nielicznych wyjątków należą ostatnie misje nieumarłych i mrocznych elfów.

LUDZIE

■ Misja szósta – Ubój

Naszym zadaniem jest zabicie 100 mieszkańców Stratholme'u, nim Mal'Ganis zamieni ich w zombie. Zaczynamy w prawym górnym rogu. Budujemy



kuźnię i rozbudowujemy ratusz, by rozpocząć produkcję rycerzy, a później wznieść warsztat szkolący kanonierów. Oddział z Arthasem idzie do miasta, gdzie burzy domy (komenda wydawana klawiszem A) i zabija mieszkańców (znów A), nim budzą się jako zombie. Walka trwa krócej, a czas w tej misji jest istotny.

Po kilku minutach gry pojawia się Mal'Ganis (siódmy poziom) ze świtą złożoną z trzech plugastw i kilku ghuli. Na mapie zaznaczony jest zielonym punktem. Natychmiast wysyłamy przeciw niemu oddział Arthasa. Bohater nieumarłych jest trudnym przeciwnikiem, ponieważ rzuca czar Uśpienie. Atakujemy uśpionego żołnierza, bo tylko w ten sposób odzyskujemy nad nim kontrolę. Po śmierci Mal'Ganis znika na trzy minuty. To dosyć, aby uzdrowić oddział i zburzyć parę domów.

Jednocześnie szkolimy drugi, nieco mniejszy oddział. Umieszczamy w nim kanoniera, co przyspiesza burzenie domów. Zadaniem tego oddziału jest niszczenie domów wtedy, gdy Arthas walczy z Mal'Ganisem. W ten sposób wypracowujemy przewagę. Na bieżąco uzupełniamy straty oddziału Arthasa do czasu osiągnięcia przez bohatera szóstego poziomu i zdobycia czaru Wskrzeszenie. Drugi oddział unika południowych ulic, gdyż tamtędy ciągną nieumarli, by atakować naszą bazę. Nadchodzą zazwyczaj od południowego wejścia bazy, gdzie umieszczamy trzeci oddział złożony z rycerzy, strzelców i kapłanów. Wznosimy tam też dodatkową wieżę.

Nie ma sensu atakować bazy nieumarłych leżącej w południowo-zachodnim rogu mapy. Ołtarz ciemności jest niezniszczalny.



Czar Wstęga śmierci sięga drugiego maga broniącego Dalaranu. Ginie on po trzykrotnym trafieniu zaklęciem. Jego zgon oszczędza naszym oddziałom biegania między szarżującymi wrogami po części miasta spowitej zabójczą aurą

NIEUMARLI

■ Misja siódma
Oblężenie Dalaranu

Mamy zdobyć księgę czarów Medivh ukrytą w Dalaranie. Bronią jej wojska i zaklęcie wysysające z nieumarłych 10 punktów życia na sekundę. Kontrolują je trzej magowie. Zabicie każdego usuwa jego część. Pierwszy mag znajduje się za bramą, na wprost wejścia. Wozami z mięsem rozbijamy bramę. Do środka posyłamy Kel'Thuzada i Arthasa. Rzucają na maga na przemian Wstęgę śmierci i Novą mrozu.



Gdy znika pierwsza część aury, wprowadzamy resztę oddziałów do Dalaranu. Na zachód od miejsca, gdzie stał czarodziej, leży jego osada. Po jej zniszczeniu nawiedzamy kopalnię i budujemy na północ od niej przynajmniej trzy wieże duchów. Wraz z przebywającymi tam głównymi siłami bronią kopalni przed atakami wojsk dwóch pozostałych magów. Na północny wschód od naszej drugiej bazy znajdują się dwie klatki. Nie rozbijamy ich, ale zapamiętujemy położenie.

Arthasa wysyłamy wraz z wozami z mięsem na północ, by zniszczył pobliskie dwie wieże wraz z chroniącym je oddziałem. Teraz kierujemy bohatera na cypel znajdujący się przy zachodniej krawędzi mapy. Ciągnie się on na północ. Z jego krańca atakujemy Wstęgą śmierci drugiego maga i zdejmujemy zabójczą aurę z kolejnej części miasta.

Idąc drogą na wschód, dochodzimy do fontanny zdrowia bronionej przez żywiołaki wody. Droga na północ od fontanny skręca na zachód i prowadzi do kolejnej klatki, której teraz nie rozbijamy. Na wschód od fontanny znajduje się kolejna baza ludzi chroniona przez wieże strzelnicze, rycerzy i czarodziejki. Po drodze do niej mijamy wielki sześcian kryjący księgę i dwa artefakty.

Bazę ludzi atakujemy wszystkimi siłami, zostawiając tylko kilka oddziałów do osłony kopalni przy drugiej bazie. Po zniszczeniu wroga nie zakładamy kolejnej bazy. Mamy dużo złota, więc wydobywanie go z trzeciej kopalni jest stratą czasu.

Droga na północ od miejsca, gdzie była druga baza ludzi, prowadzi do kolejnych dwóch klatek. Rozbijamy je, uwalniając dwa niebieskie smoki i kilka czarnych pająków. Wracamy teraz do wcześniej znalezionych klatek, wydostając z nich ogra maga i dwa skalne golemy. Stworzenia te są całkowicie odporne na czar magów Dalaranu.

Ostatni szturm wykonujemy na dwa sposoby, pamiętając jednak, że chcemy zniszczyć tylko trzeciego maga, a nie jego liczną ochronę. Grupa odwracająca uwagę to uwolnione stwory i plugastwa lub lodowe żmije wspomagane przez gargulce. Grupę zasadniczą tworzą Arthas z Kel'Thuzadem. Absorbujemy uwagę obrony. Bohaterowie w tym czasie nie wdają się w walki. Biegną do maga i rzucają na przemian Wstęgę śmierci i Novą mrozu.



Uśpienie wojowników podczas walki grozi rozbiciem całego oddziału. Budzimy ich, delikatnie atakując. Uważamy, by ich przy tym nie uśmiercić

ATAK ZNIKĄD

Taktyka pojawiania się w bazie wroga, wyrzynania peonów i znikania jest skuteczna, ale nie sposób na niej polegać

Partyzanci na zapleczu

Jeśli wcześnie zdobywamy Amulet wezwania, kupujemy miksturę niewidzialności i zwój Miejskiego portalu ze sklepu goblinów. Czynimy bohatera niewidzialnym i wchodzimy do bazy wroga. Przyzywamy amuletem całą armię i niszczymy jednostki pozyskujące surowce. Gdy atakują nas wracające wojska wroga, za pomocą zwoju Miejskiego portalu zwiewamy do bazy. Taktyka ta spowalnia (a w wypadku ludzi zatrzymuje) rozwój przeciwnika na dłuższy czas. Niestety jest droga i nie daje się jej planowo stosować, bo na Amulet wezwania trafiamy przypadkiem.

DLA MIŁOŚNIKÓW STARCRAFTA POWSTAŁY



Huraganowy atak ludzi zaczyna się półtorej minuty przed końcem misji. Dopuszczamy do zniszczenia wszystkich umocnień, ale koniecznie zachowujemy przy życiu Arthasa, aby chronił Kel'Thuzada



■ Misja ósma
Pod płonącym niebem

Kel'Thuzad przywołuje w świątyni Archimonda. Potrzebuje na to pół godziny. W tym czasie bronimy go przed nacierającymi ludźmi.

Ci atakują z trzech stron: ze wschodu głównie rycerze i kanonierzy, z północy gryfy, czołgi, rycerze, strzelcy i z rzadka kanonierzy, z zachodu strzelcy, rzadziej czołgi i żyrokoptery. Pomocne są miny goblinów, które nasi zwiadowcy znajdują na północny zachód od bazy. W wolnej chwili wysyłamy po nie Arthasa i rozkładamy na wschodnim podejściu do świątyni. Powstrzymują kilka kolejnych ataków.

Od początku szkolimy akolitów. Nawiedzamy kopalnię na wschód od świątyni i wysyłamy tam pięciu z nich. Dorabiamy pięciu ghuli i wysyłamy ich po drewno. Wolni akolici przywołują kolejne wieże duchów. Na początek ustawiamy je w szeregu po pięć przy wschodnim i północnym wejściu do świątyni. Bazę otaczamy wieżami od północy i północnego zachodu. Przy każdym szeregu wież umieszczamy dwóch akolitów ustawionych na automatyczne naprawianie. Czas między atakami wykorzystujemy do budowy kilku wież w bazie i drugiego szeregu od północy i wschodu.

Stawiamy jeszcze z każdej strony świątyni po cztery pająki automatycznie rzucające sieć, po jednym nekromancie z automatycznym czarem ożywienia zmarłych i grupkę gargulców. Arthas wzmacnia obronę, biegając wokół świątyni i rzucając Ożywienie martwego.

Podczas misji dostaniemy posiłki z Płonącego Legionu: trzy oddziały ogarów piekieł oraz infernusy, które bardzo się przydają podczas ostatniego, huraganowego ataku ludzi. Jego początek zapowiada Arthas. Gdy Kel'Thuzad jest atakowany, Arthas rzuca na niego Wstęgę śmierci.

ORKOWIE

■ Misja piąta – Łowca cieni

Orkowie dowodzeni przez Groma rozbili obóz w lesie Ashenvale, jednak na drodze stanął im Cenarius, jeden z elfickich półbogów. Naszym zadaniem jest zdobycie źródła magii chaosu i pokonanie dzięki niemu odpornego na zwykłe czary i ataki Cenariusa.

Na początku ewakuujemy peonów z trzech wiosek na zachodnim brzegu rzeki. Gdy przybywają do bazy na wschodzie, wysyłamy ich do budowy wieżyczek strażniczych przy zachodnim i północnym wejściu. Mamy na to tylko parę minut. Zaraz po spacyfikowaniu trzech wiosek przez elfy i wyświetleniu animacji pokazującej, jak bardzo Cenarius nas nie lubi, przeżywamy zmasowany atak elfów. Jeśli odrobiliśmy lekcje, baza pozostaje nienaruszona.

Reszta misji jest prosta. Zbieramy armię i uzupełniamy sieć wieżyczek. Zaczynamy też wydobycie w kopalni położonej na północ od bazy. Mając przygotowaną obronę przed atakami przychodzącymi z zachodu i północnego zachodu, wyruszamy ścieżką, zabierając Groma i jedną katapultę. W oznaczonym gwiazdkami miejscu niszczymy las katapultą. Po drodze czekają na nas trzy grupy fulborgów i jedna satyrów. Grom sam je pokonuje, lecząc się miksturami z napotkanego sklepu goblinów. Po przedostaniu się portalem w inną część mapy pokonujemy grupę satyrów, satyra piromantę oraz siedem szkieletów. Na końcu drogi znajduje się studnia chaosu broniona przez ósmopoziomowego satyra herolda piekieł. Gdy Grom pije ze studni, staje się orkiem chaosu, podobnie jak jego żołnierze. Takie orki są znacznie silniejsze od zwykłych i zadają obrażenia chaosu, na które Cenarius nie jest odporny.

Po powrocie do bazy kończymy ulepszać jednostki i wjeżdżamy do bazy elfów leżącej na zachodzie. Gdy pojawia się Cenarius, mający 4000 punktów zdrowia, otaczamy go jednostkami walczącymi wręcz i z łatwością zabijamy.

MROCZNE ELFY

■ Misja trzecia
Przebudzenie Furiona

Furion Stormrage jest pogrążony we śnie. Zmierzają ku niemu nieumarli. Wygrywamy, jeśli budzimy go, nim nieumarli wycinają 100 drzew. Ograniczenie czasu do pół godziny, bo tyle w rzeczywistości trwa wycięcie drzew, stanowi jedyną trudność tej misji. Furiona budzimy, dmąc w magiczny róg.

Na drodze do rogu stoi baza orków oraz trzech obrońców: ognisty, lodowy i burzowy. Im wcześniej atakujemy orków, tym słabszy stawiają opór. Nim zostają rozgromieni, wysyłają niezbyt silne oddziały atakujące naszą bazę. Jeśli chcemy szybko zdobyć złoto, oplątujemy kopalnię na wschód od naszej bazy i przesuwamy linię obrony na bród wiodący do bazy wroga.

Budujemy po pięć łuczniczek, łowczyń, driad i katapult i z Tyrande wyprawiamy się na bazę orków. Dochodzimy do niej, idąc na wschód i skręcając w drugą drogę na północ. Przed bazą jest fontanna zdrowia pilnowana przez trzech jeźdźców. Tam leczymy rannych.

Po zdobyciu bazy uzupełniamy oddział i potykamy się kolejno ze strażnikami, którym towarzyszą bobołaki przypominające ogromne niedźwiedzie. W tym starciu nieocenione są driady, automatycznie zdejmujące pozytywne zaklęcia z przeciwnika i negatywne z naszych żołnierzy. Strażnicy rzucają bowiem przykre czary, takie jak spowolnienie czy klątwa. Atakujemy na początku ich, a dopiero potem bobołaki. Gdy tylko pokonujemy ostatniego strażnika, róg jest nasz, a wraz z nim zwycięstwo.

■ Misja siódma – Zmierzch bogów

Lord Archimond stara się dojść do Drzewa Świata na górze Hyjal. Jeśli powstrzymamy go przez 45 minut,

BOHATEROWIE WIE(R)ŻĄ W SMOKI

Minęło kilka strzał z wieży. Smok wciąż nie mógł dojrzeć niewidzialnego bohatera. Był on ostatnią postacią, której smok nie dojrzał przed śmiercią

Kobieca intuicja prowadzi smoka za b)haterem

Wystarcza mistrz mieczy i wieża, aby zabić smoka na 10 poziomie. Zaopatrujemy się w Miksturę niewidzialności, rzucamy czar Spacer po wietrze i każemy bohaterowi atakować smoka. Nie robi mu krzywdy, bo nie umie atakować celów latających. Smok go nie widzi, ale go wyczuwa i podlatuje ku niemu. Utrzymując niewidzialność i ciągle ponawiając próby ataku, przesuwamy się w kierunku wieży. Gdy znajdujemy się w zasięgu ognia, wydajemy jej rozkaz ataku na smoka. Zainteresowanie smoka podtrzymujemy ciągłymi atakami bohatera aż do śmierci potwora. Autorzy już zwrócili uwagę na ten błąd i naprawili go w łatce 1.02.





POWSTRZYMUJEMY ROZBUDOWĘ

Przeciwnik nie płaci podatku VAT od materiałów budowlanych, ale i tak ma kłopoty z rozbudową

Szpiedzy siedzą na miedzy

Stawiamy niewidzialną jednostkę koło kopalni, przy której wróg zamierza się rozbudować. U elfów rolę tę pełni łuczniczka ze zdolnością Ukrycie, ale działa to tylko w nocy. Bez jednostki wykrywającej niewidzialne oddziały przeciwnik nie jest w stanie zbudować ratusza. Dodatkowo zyskujemy informacje o jego rozwoju terytorialnym.

wygrywamy. Rozwiązań tej bitwy jest kilka. Prezentujemy tylko jedno, łatwe do zrealizowania.
Zakłada ono spisanie na straty bazy ludzi. Wysyłamy tam tylko Tyrande i Furiona, by osiągnęli poziom dziesiąty, co robią w sprinterskim tempie. Nie przejmujemy się, jeśli giną. W tym samym czasie przygotowujemy obronę w obozie orków. Wysyłamy dwa ogniki do kopalń na wschód i zachód od bazy i wznosimy tam drzewa życia. W bazie na potęgę produkujemy kolejne ogniki. Nim powstają kopalnie, ogniki przeprowadzamy do bazy orków i budujemy starożytnych obrońców między budynkami. Przed pierwszą linią stawiamy księżycowe studnie. Osłaniają starożytnych obrońców, dzięki czemu ci skutecznie atakują z dystansu. Studnie ustawiamy na automatyczne leczenie, co przedłuża obronę naszych oddziałów. Przed studniami kładziemy goblińskie miny kupione w sklepie.

Po upadku bazy ludzi do osady orków sprowadzamy najemników z dwóch kwater i wyprodukowanych druidów szponów, których zamieniamy w niedźwiedzie, z wyjątkiem jednego rzucającego czar Ryk. Drugą linię stanowią łuczniczki lub hipogryfy z łuczniczkami na grzbietach. Sprowadzamy też bohaterów. Podczas walki Tyrande rzuca czar Spadające gwiazdy niszczący przeciwników na pokaźnym obszarze, a Furion – zaklęcie Uspokojenie leczące z ran oddziały nasze i sojuszników. Jeśli kilka ogników ustawiamy na automatyczne naprawianie, utrzymują wieże nasze i sojusznicze w pionie. Po odparciu każdego ataku uzupełniamy drzewce.
Jeśli wróg zdobywa bazę orków, mamy chwilę czasu na stworzenie nowej armii i odbudowanie drzewców. Oddziały gromadzimy przy fontannie zdrowia, a drzewce pakujemy ciasno na południe i północ od niej, blokując drogi do bazy. Czeka nas jeszcze kilka szturmów nieumarłych, ale odpieramy je bez trudu.
Wersję dla zwolenników mocnych wrażeń opracowali Scott Sandlin i James York. Po dokładnej analizie znaleźli sposób, jak wygrać bitwę. Wymaga to jednak bardzo sprawnego zarządzania i wykonywania czynności w określonym czasie. Szczegółowy opis tej strategii znajduje się pod adresem db.gamefaqs.com/computer/doswin/file/WarCraft_iii_twilight.txt

Gra pojedyncza

Typów strategii w grze pojedynczej jest dużo. Jedne wykorzystują połączenie uzupełniających się umiejętności dwóch typów jednostek, inne polegają na sprawnym zarządzaniu



Otoczony bohater jest skazany na śmierć. Jego jedyną szansą jest rzucenie Miejskiego portalu. Martwy heros przestaje się rozwijać, a jego ponowne przywołanie sporo kosztuje i długo trwa

wieloma rodzajami oddziałów. Poniższe wybrałem pod kątem popularności i ciekawych rozwiązań. Także ze względu na skuteczność, choć nie ma w WARCRAFCIE III strategii, na którą nie byłoby antidotum. Na początek kilka rad ogólnych.

1 Zarządzamy jednostkami. Atak hordą prowadzi do klęski. W grze dowodzimy mniejszą liczbą jednostek niż w Warcrafcie II, dlatego duże znaczenie ma odpowiednie wykorzystanie umiejętności każdej z nich. Pomaga w tym tworzenie grup i podgrup oraz skróty klawiszowe, bez których giniemy w ogniu walki. Skróty przydają się szczególnie podczas rzucania czarów bohaterów. Korzystamy także z automatycznego rzucania czarów przez magów każdej z armii.

2 Rozwijamy bohaterów. Bohaterowie są najpotężniejszymi jednostkami w bitwie, dlatego im więcej umieją, tym łatwiej pokonujemy przeciwnika. Zaraz po sprowadzeniu wysyłamy ich z niewielkim oddziałem, by walczyli z neutralnymi potworami, zdobywając doświadczenie, złoto i przedmioty. Przy okazji rozpoznają teren. Początkowo wybieramy słabszych przeciwników, by dostosować ich poziom do umiejętności herosa. Strata bohatera w walce z potworami jest kosztowna – nie dość, że ma przerwę w zdobywaniu doświadczenia, to jego kolejne powołanie kosztuje. Po rozwinięciu jednego bohatera zaczynamy rozwijanie kolejnego.

3 Dbamy o koszty. Jak długo się daje, utrzymujemy armię poniżej 40 punktów żywności. Jednak po rozbudowaniu infrastruktury przy drugiej kopalni decydujemy się ponosić koszty utrzymania (na razie niskie). Łączne wydobycie z obu i tak jest wyższe niż z jednej kopalni przy zerowych kosztach. Trzymamy ten poziom do rozpoczęcia walki. Wtedy ustawiamy maksymalną produkcję, nie zważając na koszty. W bitwie na pewno część jednostek pada. Jeśli wygrywamy walkę, od razu otrzymujemy uzupełnienia, które przesądzają o ostatecznym zwycięstwie. W razie przegranej mamy zaczątek nowej armii.

4 Dowodzimy w walce. Metodą na dłuższe trwanie jednostek w boju jest manewrowanie. Oddział tracący gwałtownie zdrowie wycofujemy. Atak wroga skupia się na kolejnym, a wycofany albo od razu wraca do boju, albo przez chwilę odpoczywa. Podczas bitwy koncentrujemy ogień na wybranej jednostce, zazwyczaj bohaterze, nie dając jej uciec przed dobiciem. Najłatwiej przychodzi to oddziałom strzelającym. Gdy mamy wojsko walczące wręcz, a wróg szybko ucieka, korzystamy z czarów pomocniczych, takich, jak Usidlenie orkowych jeźdźców, Uśpienie upiornego władcy,

SIECZEMY SZKIELETY

Nawet słabe oddziały bywają niebywale niebezpieczne w szczególnych sytuacjach

Wybuchowa natura ognika

Łuczniczki i łowczynie mogą mieć kłopot z powstrzymaniem hord nieumarłych, zwłaszcza gdy ci stosują strategię opartą na nekromantach przywołujących masy szkieletów. By stawić im czoło, używamy ogników. Wybuch ognika w środku grupy szkieletów pozostawia zdrowym 30 punktów życia, a lekko ranne niszczy.



Podczas obrony bazy orków utrzymujemy wrogie wojska z dala od drzewców, by te walczyły na odległość. Inaczej musimy je wykorzeniać

MIMO ŻE DŁUGO POWSTAWAŁA, GRA JEST CIĄGLE ZMIENIANA.


Atak strzelców ze wsparciem żywiołaka wody jest dobry w polu. Ale napad na bazę wroga bez wsparcia kanonierów to samobójstwo. Albo głupota

Powolna trucizna driad i Oplatające korzenie strażnika gaju.
Widząc silniejszego wroga ruszającego do bitwy z naszą armią, wycofujemy się. Unikamy w ten sposób rozbicia armii, a wrogi bohater nie zyskuje dużej liczby punktów doświadczenia. Gdy wpadamy w pułapkę, bardzo pomocny jest zwój Miejskiego portalu.

5 Zużywamy surowce. Drewno i złoto od razu inwestujemy w nowe jednostki, budynki, uzbrojenie, kolejnego bohatera, zagospodarowanie nowej kopalni. Pieniądze w skarbcu nie pracują na sukces.

LUDZIE

Ludzie mają początkowo niezbyt silne jednostki. Swe duże możliwości pokazują podczas długiej gry, gdy w pełni rozbudowani zostają rycerze, a czar Wewnętrzny ogień daje poważną premię w walce z przeciwnikiem. Umiejętne dowodzenie czołgami sprawia, że żadna statyczna obrona nie oprze się naszej sile.
Przykładowy porządek budowania wygląda następująco: pięciu wieśniaków przydzielamy do kopalni. Szósty z nich buduje tartak tuż przy granicy dużego skupiska drzew, siódmy farmę, ósmy koszary, dziewiąty ołtarz. Dziesiątego kierujemy do wyrębu drzewa tuż obok tartaku, którego budowa właśnie się kończy. Dość szybko jednego z budowniczych przydzielamy do wzniesienia kuźni, aby zabrać się do rozwijania jednostek. W koszarach szkolimy piechurów lub strzelców, a w ołtarzu przywołujemy bohatera, którego wysyłamy na polowanie, gdy tylko się pojawia.

NIE WSZYSTEK UMRĘ

W sojuszu korzystamy z ochrony naszego alianta, dzięki czemu trwamy tak długo jak partner

Peon ostatniej (bez)nadziei

W wypadku zagrożenia naszej bazy wysyłamy chłopa do bazy sojusznika. Mając zasoby i budowniczego, odtwarzamy tam naszą siedzibę. Nie odgrywamy już większej roli, ale jeszcze chwilę bawimy się w dywersję. Jednak nie łudzimy się, że zadecydujemy o losach tej bitwy.

Masa piechoty. Na wczesnym etapie gry skuteczna jest jedna z taktyk opartych na jednostkach pierwszego poziomu, takich jak piechurzy i strzelcy. Król góry wyposażony w czar Pocisk burzy i otoczony grupką piechurów bez trudu otacza i niszczy bohatera przeciwnika. Dopóki nie rozsieczemy bohatera, nie zwracamy uwagi na inne oddziały. Od razu opracowujemy odpowiednie ulepszenia w kuźni. Stosujemy ciągły napór. Jeśli wiemy, że nie wygramy potyczki, uciekamy, w czym pomaga zwój Miejskiego portalu. Ta taktyka sprawdza się, dopóki wróg nie zaczyna szkolić oddziałów latających, dlatego w środkowej części gry dodajemy magię kapłanów i czarodziejek. Jeśli do strategii tej wybieramy arcymaga, jego pierwszym rozwijanym czarem powinno być Przywołanie żywiołaka wody, a priorytetem – doprowadzenie tego czaru do poziomu trzeciego. Paladyna uczymy szybko Świętego blasku, gdyż jego głównym zadaniem jest utrzymanie przy życiu naszych żołnierzy. Później inwestujemy w Aurę oddania.

Masa strzelców. Strategia sprawdza się przeciw wrogom, którzy inwestują w technologię. Strzelcy zadają 150 procent więcej obrażeń żołnierzom z dużą zbroją, co obejmuje trzeciopoziomowe jednostki walczące wręcz oraz większość sił latających. Wsparciem strzelców są czarodziejki rzucające automatycznie Spowolnienie. Cały czas atakujemy przeciwnika i odskakujemy. Atak na bazę zaczynamy, gdy mamy już oddziały oblężnicze.
Zaletą tej strategii jest to, że wszystkie oddziały dzielą te same ulepszenia. Na bohatera wybieramy króla góry lub arcymaga. Pierwszemu rozwijamy Uderzenie gromu, które na poziomie trzecim dodatkowo spowalnia przeciwnika, co daje nam więcej czasu na atak. Wróg choruje więc ciągle na chorobę ślimaczą, ale uważamy na kontrę w postaci zmasowanego uderzenia jednostek pierwszego poziomu walczących wręcz.

Rycerze i kapłani. Koncentrujemy się na jak najszybszym opracowaniu rycerzy wspieranych przez kapłanów. Strategia zakłada długą bitwę, głównie obronną, i wykorzystanie zalet ludzi w końcówce. W początkowej fazie gry budujemy piechotę. Przy jej pomocy rozwijamy króla góry (Pocisk burzy), polując na potwory. W tym czasie obrona bazy składa się z wież i wieśniaków, których w ostateczności zmieniamy w milicję. Gdy tylko możemy szkolić rycerzy i kapłanów, robimy to, zachowując między nimi proporcję 2: 1. Mając sporą liczbę rycerzy i kapłanów, zabieramy się za produkcję żyrokopterów do obrony przeciwlotniczej i kanonierów potrzebnych podczas oblężeń. Czekamy na sposobną chwilę, zazwyczaj po odparciu ataku wroga, i rozstrzygamy bitwę na swoją korzyść. Uważamy na kontrę w postaci banshee. Przejęcie przez nie rycerzy kończy się naszą klęską.

ORKOWIE

Orkowie dysponują jednostkami silnymi, doskonałymi w walce wręcz. Wydawałoby się więc, że wszystkie taktyki powinny wykorzystywać przewagę dawaną przez siepaczy. Jednak zarówno szamani, jak i znachorzy umożliwiają stosowanie interesujących strategii, w których jednostki walczące wręcz otrzymują role drugoplanowe.
Przykładowy porządek budowy wygląda następująco: trzech orków do kopalni, jeden buduje ołtarz, jeden orcze legowisko. Trenujemy trzech peonów, z których pierwszy idzie po drewno, reszta do kopalni. Gdy tylko mamy dosyć złota, szkolimy kolejnego peona. Kiedy ilość drewna jest wystarczająca, budujemy koszary.

PALIMY MOSTY

Odcięcie przeciwnika od stałego lądu spowalnia jego rozwój i daje nam przewagę

Szukanie dziury w moście

Mosty burzymy oddziałami, które mogą atakować ziemię, na przykład kanonierami, wymuszając atak na środek mostu. Najlepiej stosować tę taktykę na moście przeciwnika, by zamknąć go na wyspie i przyszykować oddziały przeciwlotnicze, gdy będzie chciał się z niej wydostać.
Od wersji 1.02 trik ten nie działa na mapie Stormguarde.w3m





POPRAWKI WYRÓWNUJĄ SIŁĘ RAS W TRYBIE MULTIPLAYER



Znaki strażnicze są dobrą zaporą. Zza nich szamani i katapulty bezkarnie ostrzeliwują uwięzionego w pułapce statycznej przeciwnika

Gdy powstaje ołtarz i legowisko, wysyłamy peonów po drewno i wybieramy bohatera. W dogodnej chwili wznosimy wojenny młyn i legowisko. Po skończeniu koszar szkolimy siepaczy do osiągnięcia limitu 30 sztuk żywności. Zaczynamy budowę legowiska i rozbudowujemy wielki hall do warowni. Wysyłamy bohatera i siepaczy na polowanie.

Siepacze i szamani. Podstawowa strategia orków łączy siłę siepaczy z czarem Żądza krwi, który zwiększa o 50 procent siłę ataku i o 25 procent szybkość poruszania się orków. Szamanom ustawiamy automatyczne rzucanie tego czaru i wykorzystujemy ich do zwalczania celów latających i oddziałów walczących wręcz o dużych zbrojach. Siepacze walczą z innymi oddziałami lądowymi.

Znachorzy i trolle. Trolle służą do zwalczania oddziałów latających. Mają niewiele punktów zdrowia. Walka bez osłony jednostek naziemnych możliwa jest dzięki znachorom, którzy rzucają pułapkę statyczną. Gdy wróg przechodzi, aktywujemy pułapkę. Unieruchamia ona przeciwnika na 12 sekund, więc trolle bezkarnie atakują albo uciekają, gdy stwierdzamy, że wróg jest za silny. Umiejętność szamanów Znak strażniczy pomaga rozpoznawać plany wroga, a także ustawiać pułapki i oddział we właściwych miejscach. Ranne trolle szybko wracają do zdrowia, zaś po rzuceniu znaku leczenia następuje to jeszcze szybciej: odzyskują jeden punkt zdrowia na sekundę.

Strategię tę stosujemy w różnych odmianach, na przykład powołując szamanów, wiwerny i znachorów. Możemy też zastąpić znachorów jeźdźcami, którzy osłaniają trolle przed atakami, zaś ich zdolność Usidlenie sprowadza na ziemię oddziały latające i więzi na 20 sekund dowolny oddział naziemny. Wtedy trollom wystarcza czasu, aby rozprawiły się z wrogiem. Wadą tej strategii jest skomplikowane zarządzanie jednostkami.

Najazd wież. Założeniem strategii jest stworzenie głównej siły uderzeniowej z wież obserwacyjnych. Za całe wojsko starcza bohater wróżbita z czarem Dziki duch. Wieże wznosimy już na początku w dużej liczbie na podejściach do bazy wroga, odcinając go od eksploatacji innych kopalni złota. Opracowujemy ulepszenia wież utrudniające atak jednostkom walczącym wręcz. Nim wróg zaczyna budowę jednostek oblężniczych, niszczymy jego bazę. Wieże nie liczą się do naszego limitu utrzymania jednostek, więc ich liczba zależy tylko od ilości surowców, które pozyskujemy. Przy prawidłowym zastosowaniu gra trwa kilka minut.

MROCZNE ELFY

Elfy świetnie walczą z dystansu. Jednostki elfickie wymagają dobrego zarządzania. Druidzi pazurów, najlepsza jednostka przeciwlotnicza w grze, są jednocześnie magami o silnych czarach i słabych ciałach. Przykładowy porządek budowy: cztery ogniki do kopalni złota, piąty do wznoszenia ołtarza, zamawiamy trzy ogniki w drzewie życia (kolejno do studni, kopalni i studni). Szkolimy następne trzy ogniki do pozyskiwania drewna. Ogniki, które kończą budowę ołtarza i studni, przechodzą odpowiednio do drewna i zwiadu. Kolejne kroki to wybudowanie prastarego drzewca wojny i hallu łowców. Po wybudowaniu pierwszego drzewca wojny szkolimy do sześciu łowczyń, zabieramy bohatera i ruszamy polować.

Driady i druidzi szponów. Strategia ta opiera się na czarach obu jednostek. Druidzi szponów rzucają Ryk (25 procent do obrażeń dla wszystkich sojuszniczych jednostek) oraz Odnowienie, lecząc sojuszniczych żołnierzy. Driady spowalniają przeciwników przy każdym ataku umiejętnością Powolna trucizna oraz zdejmują pozytywne zaklęcia z wrogów i negatywne z naszych jednostek czarem Zatrzymanie magii. Czar ten ustawiamy na rzucanie automatyczne. Strategia jest szczególnie skuteczna przeciwko nieumarłym atakującym szkieletami, bowiem Zatrzymanie magii zadaje przywołanym istotom 300 punktów obrażeń.

Druidzi pazurów. Strategia opiera się na czarach druidów pazurów. Armię dzielimy na trzy części. Do pierwszej powołujemy jednostki walczące wręcz: łowcę demonów, druida szponów, trzech druidów szponów w postaci niedźwiedzi i cztery łowczynie. W drugiej grupie idą strażnik gaju wraz z czterema



Atak druidów pazurów wspierają drzewce wojny. Są powolne, ale przy ograniczaniu liczby walczących przeciwników dają sobie radę

GRACZE PODCHODZĄ POWAŻNIE DO SWOICH STRATEGII.

HAJDA, RYCERZE, WKŁADAĆ PANCERZE!

Nie strzelamy z armaty do muchy – na każdy typ zbroi mamy właściwy typ broni

Czterej pancerni i forteca

Większość jednostek ma nie tylko punkty zdrowia, ale też pancerz pochłaniający część obrażeń. Pancerz o wartości jeden absorbuje 5,66 procent obrażeń, pancerz o wartości 10 – 37,50, a o wartości 30 – już 64,29 procent obrażeń. Liczy się nie tylko wartość pancerza, ale i jego typ, bo obrażenia zadawane przez dany rodzaj ataku są modyfikowane zależnie od typu zbroi. Ataki dzielimy na:
- zwykłe, wykonywane przez oddziały walczące wręcz,
- przebijające, przypuszczane przez oddziały strzelające,
- oblężnicze i ● magiczne.

Zbroje dzielą się na: ● małe, spotykane u naziemnych jednostek strzelających, ● średnie, typowe dla podstawowych jednostek piechoty, ● duże, chroniące wojska latające i zaawansowane jednostki lądowe, ● fortyfikacje – tak nazywana jest odporność budynków na ciosy, oraz ● zbroje bohaterów.



Na przykład piechur zadaje trollowi łowcy głów o 50 procent większe obrażenia, niż to wynika z jego statystyk, a troll zadaje o 50 procent większe obrażenia rycerzowi mającemu duży pancerz. To wyjaśnia też, czemu jednostki latające stoją na przegranej pozycji w starciu z oddziałami strzelającymi.
Lotnictwo ma dużą zbroję inkasującą o 50 procent większe obrażenia z ataków przebijających. Naziemne jednostki strzelające mają małą zbroję, która zmniejsza o 25 procent obrażenia z ataków przebijających wykonywanych zwykle przez jednostki latające.

SKUTECZNOŚĂ ATAKÓW NA RÓŻNE PANCERZE

	pancerz: mały	średni	duży	fortyfikacja	bohatera
atak zwykły	150%	100%	100%	50%	100%
atak przebijający	75%	100%	150%	35%	50%
atak oblężniczy	50%	100%	100%	150%	50%
atak magiczny	100%	100%	100%	100%	75%

driadami i sześcioma druidami pazurów. Ostatnią grupę tworzą dwie chimery. Przed walką rzucamy Ryk (druid szponów) oraz Spalenie i Spalenie many (łowca demonów). Atakujemy drugą grupą. Każdy z druidów pazurów rzuca czar Cyklon na najgroźniejszych przeciwników. W ten sposób wyłączamy z walki na 30 sekund do 12 przeciwników. Gdy druidzi pazurów mają dość many, rzucamy jeszcze Zaklęty ogień na bohatera przeciwnika walczącego w zwarciu. W pierwszej kolejności likwidujemy bohaterów oraz magów. Strażnik gaju unieruchamia bohatera czarem Oplatające korzenie, by bez trudu dopadły go niedźwiedzie. Warto mieć Różdżkę negacji przeciwko orkom rzucającym czar Żądza krwi lub nieumarłym z nekromantami i szkieletami.

NIEUMARLI

Nieumarli polegają na dużej liczbie słabych jednostek oraz sztuce nekromancji. Przywołane stwory są słabe, ale za to nie wlicza się ich do limitu jednostek. Dobrze działa to w krwawych bitwach, gdzie po obu stronach pada wiele ofiar, choć jesteśmy ograniczeni do zaledwie 25 szkieletów walczących jednocześnie na polu bitwy.

Zamrażanie. Atakujemy dużą liczbą żmijów mrozu, które doskonale walczą z budowlami i urządzeniami mechanicznymi. Ich atak na pewien czas paraliżuje działanie budynku, więc podczas zamrożenia go zajmujemy się oddziałami spieszącymi na ratunek bazie wroga. Z jednej strony strategia ta jest bardzo skuteczna, z drugiej – jej wadą jest wysoki koszt utrzymania żmijów. Ze względu na popularność strategii istnieje przeciw niej wiele kontr.

Marsz szkieletów. Standardowe połączenie nekromantów z ghulami. Ghule wysyłamy do obozu przeciwnika, w drugiej linii trzymając nekromantów z automatycznie rzucanym czarem Ożywienie zmarłych. Pierwsza linia pada jak muchy, ale z każdego ghula powstają dwa szkielety, które wspierają natarcie. Aby nie czekać na pierwsze ofiary, wozami z mięsem przywozimy nieco trupów wygenerowanych na cmentarzu. Tuż przed bitwą ożywiają je nasi nekromanci.

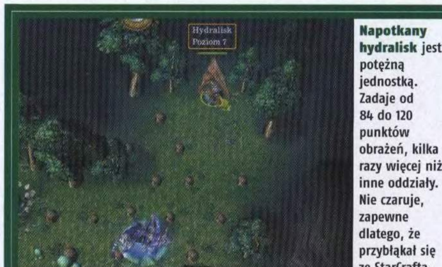
Zalew ghuli. Strategia ta sprawdza się doskonale na mapie Wzgórza chwały. Polega ona na wybudowaniu podstawowych budynków w bazie, odpowiednio wczesnym rozpoznaniu i wyczerpaniu przeciwnika ciągłymi atakami ghuli i bohaterów.
Na początku budujemy kryptę i ołtarz. Pierwszego ghula wysyłamy na zwiad. Gdy tylko znajdujemy bazę przeciwnika, atakujemy, zaczynając od zbieraczy. Ustawiamy punkt zborny w bazie wroga dla krypty i ołtarza ciemności. Gdy pojawia się wrogi bohater, konsolidujemy ghule. Wraz z niemal pełnym oddziałem ghuli i własnym bohaterem, rycerzem śmierci, napadamy herosa przeciwnika. Jeśli rycerz śmierci jest w opałach, wykorzystujemy Pakt śmierci. Brak miejsca na nowe oddziały uzupełniamy nekropolią. Do jej budowy nie potrzebujemy drewna. Strategia sprawdza się przeciw każdej rasie, ale szczególnie dobrze działa przeciw elfom.

Ukryte żarty

W kampanii znajdujemy wiele ukrytych obszarów i potworów, przydatnych przedmiotów i zabawnych scenek. Scenki jedynie poprawiają nam humor, ale przedmioty bywają całkiem przydatne.
Już w pierwszej misji prologu natrafiamy na Fielki łoop. Pilnowany przez dwóch żołnierzy spoczywa na niewielkiej wyspie w górnej części mapy po prawej stronie. By go zobaczyć, korzystamy z czaru Thralla o nazwie Jasnowidzenie lub wpisujemy kod iseedeadpeople odkrywający całą mapę. Na patrzeniu się kończy. Nie zdobywamy tego ogromnego skarbu, ponieważ nie mamy czym dopłynąć do wyspy.

LUDZIE

W pierwszej misji przerywamy na chwilę pościg za orkami pustoszącymi miasto. Póki do niego nie wchodzimy, nic się nie staje, bowiem ciąg dalszy wydarzeń jest zależny od naszego wkroczenia do miasta. We wschodniej części mapy za mostem znajduje się cmentarz. Jeśli w trakcie gry zabijamy ludzi lub owce i idziemy nań nocą, widzimy duchy wieśniaków i zwierząt stojące przy grobach. W mieście znajdujemy budynek z szyldem Bob's Guns nawiązujący do zestawu budynków w StarCrafcie.
Zanim w drugiej misji pokonujemy mistrza ostrzy, wyprawiamy się do sadzawki mulrogów w zachodniej części mapy. Po likwidacji gospodarzy wysyłamy robotników, by wyszli z sadzawki tam, gdzie leżą ogromne kości i wycięli drzewa na szczyt góry. Przesieką dostajemy się do bandy ogrów. Przy ich zwłokach znajdujemy Rękawice siły ogra dające Arthasowi trzy punkty siły.
W trzeciej misji na początku scenariusza idziemy Jainą na wschód.



Napotkany hydralisk jest potężną jednostką. Zadaje od 84 do 120 punktów obrażeń, kilka razy więcej niż inne oddziały. Nie czaruje, zapewne dlatego, że przybłąkał się ze StarCrafta

NIEWIELE Z NICH POWSTAŁO TYLKO DLA ZABAWY



Liczba bohaterów w kampanii jest ograniczona tylko limitem żywności. Przy okazji dowiadujemy się, że bohaterami elfów bywają ludzie

Trafiamy na ogra pogromcę, który stoi przy owcy. Po jego zabiciu klikamy szybko na zwierzę, aż wybucha. W nagrodę za precyzyjne klikanie otrzymujemy przydatną Obręcz zwinności.

Przerwę w ściganiu martwiaków w misji szóstej wykorzystujemy na spotkanie ze szczurem Filsonem. Czeka na nas w zoo położonym w zachodniej części miasta, a dokładniej w górnej klatce z prawej strony ogrodu. Rozbijamy klatkę, ale atakując gryzonia, za każdym razem chybiamy. Wyjściem jest zaklikanie zwierzęcia na śmierć. Po wybuchu odkrywamy sekret unikania ciosów – Talizman uników.

NIEUMARLI

W kampanii po zaklikaniu zwierzęcia zmienia się ono w żołnierza.

W pierwszej misji w mieście na zachodzie mapy widzimy pojedynek na pięści. Okładają się wieśniacy Robert i Tyler, co jest nawiązaniem do filmu Fight Club.

W misji drugiej znajdujemy trzy rodzynki. Pierwszym jest teren wypoczynkowy pand leżący na zachód od bazy Balladora Brighta, drugiego bohatera, którego mamy pokonać. Po rozbiciu jego wojsk niszczymy las na zachód od kamiennego krzyża i dochodzimy do uroczego wodospadu, o czym mówi plansza.

Cofamy się w kierunku bazy i ruszamy drogą na północ. Dochodzimy do ostrego skrętu na wschód i wozami z mięsem niszczymy drzewa znajdujące się między czaszkami nabitymi na kije. Ukryta droga prowadzi nas do Tajnego Stowarzyszenia Małpoludów. Po zabiciu konspiratorów otrzymujemy Szpony ataku dodające sześć punktów obrażeń.

Pozostaje jeszcze odnaleźć Goblińską nocną lunetę zwiększającą zasięg widzenia w nocy. Po pokonaniu Uthera, trzeciego bohatera, idziemy z jego bazy drogą na południe. Następnie skręcamy na wschód i dochodzimy do farmy, gdzie w zagrodzie pasą się cztery owce. Klikamy na każdą, aż wybuchają. Nagrodą jest artefakt ukryty w żołądku jednej z nich.

W piątej misji po zdobyciu jednostki banshee przejmujemy jednego z elfickich robotników. Wznosimy budynki elfów i ołtarz królów, gdzie znajdujemy bohaterów ludzi. Powołujemy ich aż do wyczerpania limitu żywności, bo nie mamy innych ograniczeń. Bardzo dobre są też smocze jastrzębie, elfickie jednostki latające, których utrzymanie kosztuje tylko dwie sztuki żywności.

W misji szóstej ruszamy z naszej bazy drogą wiodącą na południe. Gdy dochodzimy do skraju mapy, niszczymy las po zachodniej stronie drogi i odkrywamy kryjówkę wodza lodowych trolli. Największy z nich ma Maskę sabi, która przyspiesza regenerację many.

ORKOWIE

W siódmej misji, gdy kierujemy Taurenami, udajemy się na południowy zachód. Spotykamy tam Bardzo głodnego jaszczura obżerającego się grzybami. Czekamy, aż wygryza nam drogę na polanę, gdzie znajdujemy Lwi róg wichury tworzący ochronną aurę wokół bohatera.

MROCZNE ELFY

Tytułowy obrazek kampanii ma dwie wersje: nocną i dzienną. Przełączamy je, wychodząc z menu do pulpitu przez Alt i Tab i wracając.

Przemykając między demonami i hordami nieumarłych w misji drugiej, trafiamy na trzy balisty. Niszczymy nimi las kawałek na północ i odkrywamy hydraliska ze StarCrafta. Gdy podchodzi do niego bohater, stwór przyłącza się do nas.

W misji piątej kierujemy naszą drużynę na południe, potem na wschód, i idziemy tak długo jak się da. Zatrzymujemy się przy skupisku grzybów, przed którym leżą kości i ogromna czaszka. Furion rzuca czar Siła natury na grzyby. Stają się one drzewcami, a przy okazji odkrywają drogę do komnaty, gdzie mieszka Największa panda (2250 punktów życia). Nagrodą za jej pokonanie jest Naszyjnik odporności na czary dający niosącemu go bohaterowi całkowitą odporność na magię.

Kończąc grę na normalnym poziomie trudności, oglądamy między innymi scenę desantu orków z Warcrafta II wykonaną na enginie WARCRAFTA III oraz koncert Arthasa.

ODRÓŻNIAMY FAŁSZYWKĘ

Lustrzane odbicie użyte przeciw nam bywa dość przykre. Do czasu, kiedy ustalamy oryginał

Bohater po kilku głębszych

Jeśli nasz przeciwnik korzysta z mistrza ostrzy i rzuca czar Lustrzane odbicie, używamy Różdżki negacji. Zadaje ona 150 obrażeń lustrzanym odbiciom bohatera, ale samemu bohaterowi nie robi krzywdy. W ten sposób poznajemy prawdziwego bohatera i jego atakujemy.

Po zakończeniu gry na wysokim poziomie trudności pojawia się krótki film pokazujący StarCrafta na enginie WARCRAFTA III.

Gdy wchodzimy do Battle.netu, w pokoju spotkań naciskamy jednocześnie CTRL, ALT i F1. Pokazuje się... wiersz Edgara Allana Poego!

Jeśli wybieramy w grze pojedynczej własną grę, a z niej katalog Scenario, znajdujemy w nim grę zręcznościową Zabójcza owca. Uciekamy w niej przed hordami szalonych owiec nadbiegających z góry ekranu. Sterowanie jest kiepskie, ale gra bardzo relaksująca.

Drugi scenariusz przypomina grę Diablo. Wybieramy jednego bohatera i przemierzamy labirynt, zabijając wszystko, co się rusza. Po drodze znajdujemy wiele przedmiotów.

Pisząc poradnik, korzystałem z informacji publikowanych w serwisach **www.lordaeron.com**, **www.war3pub.net**, **www.warcraftcenter.com**, **www.gamefaqs.com** oraz **strategy.warcraftiii.net**. Serdecznie dziękuję ich autorom. ■



Wrodzy sobie orkowie i ludzie jednoczą się w końcu w obliczu wspólnego niebezpieczeństwa. Dzieje się tak nie tylko w kampanii, gdzie wymusza to fabuła, ale także podczas gier drużynowych w trybie multiplayer

CZOŁG Z NIEBA • ZŁOTO DLA GOLFISTÓW • ŁATWY WARCRAFT

Oto pierwsza (jak wszystko w tym numerze) odsłona stałego działu tipsów. Podajemy w nim sprawdzone kody, sztuczki i porady, które wybraliśmy, mając na względzie ich przydatność albo zabawność. Wszystkie bez wyjątku przetestowaliśmy w redakcji, a ich działanie konkretnie opisujemy. Zawartość tego działu to tylko fragment zasobów zgromadzonych na naszej płycie i stronie internetowej **www.top-secret.pl**. Zapraszamy!

Grand Theft Auto III

Gdy wykonujemy 35 misji jako kierowca karetki, przy naszej kryjówce pojawia się serduszko, dzięki któremu odzyskujemy nadwątlone zdrowie. Po ukończeniu 70 takich misji dostajemy pigułkę adrenaliny, a jeśli udaje nam się dotrzeć do 12. poziomu misji ambulansowych, nasz antybohater przestaje się męczyć podczas sprintu.

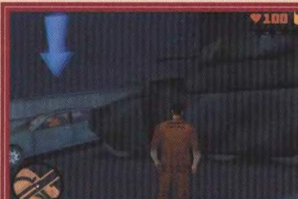
Za zadania w wozie strażackim również otrzymujemy nagrody. Po ukończeniu 20 misji przy naszej kryjówce pojawia się miotacz płomieni.

Warto sprawdzić się także w roli stróża prawa. Po ukończeniu 10 misji radiowozem na jednej wyspie przy naszej kryjówce pojawia się gwiazdka, dzięki której obniżamy o jeden poziom agresywność policji, zaś po ukończeniu 20 misji na danej wyspie przy naszej kryjówce pojawia się aż sześć takich gwiazdek.

Gdy czujemy się osłabieni, parkujemy efektowną brykę koło prostytutki i czekamy, aż wsiądzie do środka. Jedziemy w ustronne miejsce, zatrzymujemy się i podziwiamy pracę resorów naszego auta. Każde spotkanie przywraca nam 40 do 50 punktów zdrowia.

Poniższe kody rytmicznie wpisujemy podczas gry lub w menu, nie robiąc długich przerw

gunsgunsguns – dostajemy wszystkie bronie. Każde kolejne wpisanie tego kodu zwiększa nasz zapas amunicji
ifiwerearichman – zwiększają się nasze zasoby pieniężne
gesundheit – mamy maksymalny poziom zdrowia
turtoise – zyskujemy maksymalny poziom pancerza
giveusatank – z nieba spada potężny czołg



Oto nowoczesna ucieczka. Ledwo urwaliśmy się z transportu policyjnego, a już wsiadamy do czołgu

Sid Meier's SimGolf



Nasze pole golfowe przyciągnie tłumy słynnych zawodników

Podczas gry naciskamy **CTRL** i **S**. Puszczamy je i wpisujemy **bombsheep**. W ten sposób uruchamiamy tryb oszustw. Teraz naciskamy jednocześnie klawisze **Shift** i **=**, dzięki czemu dostajemy pieniądze. Każde naciśnięcie dodaje nam 10 000 dolarów, co rozwiązuje nasze kłopoty z dziurą budżetową.

Warcraft III: Reign of Chaos

Aby uaktywnić tips, naciskamy **Enter**, wpisujemy go i zatwierdzamy **Enterem**. Jeśli wszystko poszło dobrze, na ekranie pojawia się komunikat, że udało się włączyć oszustwa.

iseedeadpeople – odsłania całą mapę. Warto spróbować wykorzystać ten kod, jeśli szukamy ukrytych przez twórców smaczków. Na przykład w piątej misji elfów na zachód od punktu startowego docieramy do kryjówki wielkiej pandy. Bez tego triku trudno byłoby ją odkryć
whosyourdaddy – nasze jednostki stają się nieśmiertelne i zabijają wrogów jednym ciosem. Armia chłopów rozbijająca w pył taurenów? Czemu nie!
leafittome – zyskujemy drewno. Za każdym razem, gdy wpisujemy ten kod, zasoby rosną o 500
keysersoze – wpisanie tego kodu zwiększa nasze zasoby złota o 500

Jeśli brak nam cierpliwości, wpisujemy wartość po kodzie, na przykład **keysersoze 1000000** daje nam milion sztuk złota
thereisnospoon – nasze jednostki mają nieograniczony zapas many, dzięki czemu rzucają czary z dużą częstotliwością
greedisgood – dostajemy 500 jednostek złota i drewna
strengthandhonor – po wpisaniu tego kodu nie przegrywamy misji, jakkolwiek źle by nam szło na polu walki
allyourbasearebelongtous – wpisujemy ten kod i natychmiast wygrywamy aktualną misję



Po przejściu kampanii na poziomie trudnym z trikami oglądamy film z poziomu normalnego

Black & White Creature Isle



Badania naukowe dowiodły, że małpy jednak lubią drób

Zadanie uwolnienia niedźwiedzia Nazzela
Przejmujemy japońską wioskę, przesuwamy chowańca w pobliże psów, rzucamy cud Teleportacji przy chowańcu i jak najbliżej niedźwiedzia. Następnie rozkazujemy chowańcowi wejść w teleport i niszczymy młyn, do którego przywiązany jest niedźwiedź.

Rękawice Mocy
Rozkazujemy naszemu chowańcowi walczyć przynajmniej raz z każdym innym chowańcem. Gdy pokonujemy wszystkie, pojawia się nosorożec Nakso i wręcza naszemu pupilowi Rękawice Mocy.

Mały chowaniec
Gdy mamy już małego chowańca, używamy go jak najczęściej podczas bitew. Będzie rzucał czary ofensywne na przeciwników, a z czasem pozna dzięki temu unikatowy czar, który bardzo się przydaje podczas równania z ziemią wiosek wroga.

Ostatnia próba
W ostatnim starciu zmagamy się z Rufusem. Naszym zadaniem jest trzykrotne umieszczenie pierścienia w wyznaczonym miejscu. Podnosimy pierścień i wracamy do podnóża góry. Obchodzimy skałę, idąc po wodzie, i wchodzimy po rampie. Powtarzamy tę czynność dwa razy. Zadanie wykonane!



Tajniki skrótów

Wiele trików wymaga dopisania parametrów do uruchamianego pliku z grą. Przedstawiamy krok po kroku, jak trwale zmodyfikować skrót. Wszystkich, którzy uważają, że takie objaśnienia obrażają ich inteligencję, prosimy o wyrozumiałość dla słabszych kolegów.

1 Znajdujemy ikonkę odpowiedzialną za uruchomienie danej gry i klikamy na nią prawym przyciskiem myszki.

2 Klikamy na Właściwości.

3 W oknie wyświetla się w cudzysłowie skrót do uruchamiającego grę pliku, na przykład: „C:\games\tetris\tetris.exe"

4 Wpisujemy za ostatnim znakiem cudzysłowu (po spacji) treść parametru i klikamy na OK.

5 Gra za każdym razem będzie się teraz uruchamiała z wpisanym parametrem, dzięki czemu używamy kodów w dowolnej chwili

Operation Flashpoint
Resistance

Przytrzymujemy lewy **Shift** i **–** z klawiatury numerycznej. Puszczamy oba klawisze, a następnie wpisujemy jeden z poniższych kodów.

campaign – wpisujemy ten kod tylko na ekranie głównego menu. Odblokowujemy w ten sposób dostęp do wszystkich misji

savegame – ten kod zapisuje stan gry. Wpisujemy go tylko podczas trwania rozgrywki. Nie zapiszemy stanu na ekranie początkowym. Logiczne

endmission – jeśli raz za razem giniemy podczas wykonywania zadania i nie wytrzymujemy nerwowo, wstukujemy ten właśnie kod i przechodzimy do następnej misji

iwillbetheone – marzenie żołnierza: nieśmiertelność. Niczym Karol Świerczewski nie kłaniamy się kulom i bezlitośnie wybijamy całe tłumy przeciwników. Namiastka Dooma w świecie Operation Flashpoint? Ależ tak!


Tylko dzięki kodom zapisujemy stan gry w dowolnym miejscu

Soldier of Fortune II: Double Helix


Dwa pistolety Johna Mullinsa zmiatają najtwardszych wrogów

1 Aby uruchomić kody, dodajemy parametr **+set sv_cheats 1** do skrótu uruchamiającego grę (patrz ramka Tajniki skrótów).

2 Po uruchomieniu gry naciskamy klawisze **Shift** i **~**. Na ekranie pojawia się konsola. Kody nie są aktywne, póki nie przełączamy się na wybraną mapę ręcznie. Jak to zrobić? W konsoli wpisujemy **map xxx**, gdzie **xxx** jest nazwą mapy, na którą chcemy trafić. Niżej podane nazwy map nie są oczywiste, ale w końcu trafiamy na właściwy poziom.

air1	**arm2**	**col4**	**col10**	**hk1**	**hk6**
air2	**cem1**	**col6**	**finca1**	**hk2**	**hk7**
air3	**col1**	**col7**	**finca2**	**hk3**	**hos1**
air4	**col2**	**col8**	**finca3**	**hk4**	**hos2**
arm1	**col3**	**col9**	**finca4**	**hk5**	**hos3**

3 Teraz kody zaczynają działać. Wpisujemy jeden z poniższych.

god – to chyba nie wymaga wyjaśnień

give all – daje nam wszystkie bronie. Chwilę czekamy – program wczytuje wizerunki i parametry broni. Potem siejemy śmierć i zniszczenie

notarget – coś dla miłośników skradania się. Wrogowie nas nie zauważają, więc przechodzimy między nimi, nie ukrywając się

noclip – przechodzimy przez ściany. Przydatne, gdy chcemy obejrzeć cały poziom, nie błądząc w labiryntach pomieszczeń

give health – odnawia nasze zasoby zdrowia. Jeśli ucierpieliśmy wskutek strzelaniny, ten kod wyjątkowo się przydaje.

Mobile Forces

Podczas gry naciskamy tyldę (~) i wpisujemy **horsey**. To włącza możliwość korzystania z cheatów. Wpisujemy jeden z poniższych kodów i zatwierdzamy go **Enterem.**

god – nieśmiertelność dla wybranej postaci

teamgod – nieśmiertelność dla całej drużyny

fly – nasi żołnierze dostają skrzydeł. Dosłownie

ghost – przechodzimy przez ściany. Prawdziwy oddział duchów


Wprowadzenie każdego tipsa potwierdzane jest komunikatem

Crazy Taxi

Śmieszni klienci
Jeśli znudziło się nam podwożenie zwykłych ludzi, szukamy zleceń gdzie indziej. O dziwo kilku klientów czeka na podwiezienie... na dnie oceanu! Co ciekawe, niemal wszyscy chcą się wybrać do Pizzy Hut. Ale kryptoreklama!

99 999 dolarów
Robimy Crazy Drift, czekamy do momentu, gdy auto obraca się o 180 stopni i naciskamy jednocześnie klawisze zmiany biegów. W ten sposób wykonujemy combo 450 i zarabiamy 99 999 dolarów

Licencje
Wszystkie licencje przyznawane są w zależności od tego, ile pieniędzy zarobiliśmy podczas gry

Brak licencji
0 dolarów

Licencja klasy E
– 0,01 dolara do 999,99 dolarów

Licencja klasy D
–1000 dolarów do 1999,99 dolarów

Licencja klasy C
– 2000 dolarów do 2999,99 dolarów

Licencja klasy B
– 3000 dolarów do 3999,99 dolarów

Licencja klasy A – 4000 dolarów do 4999,99 dolarów

Licencja klasy S – ponad 5000 dolarów. Trudne, ale wykonalne!



Jeździmy pod wodą bez żadnych kodów. Nasz zwariowany kierowca ma płuca ze stali

Zanzarah
The Hidden Portal

1 Aby uruchomić kody, uruchamiamy grę z parametrem **-console** (patrz ramka Tajniki skrótów).

2 Podczas gry naciskamy klawisz **F11**, wpisujemy jeden z niżej podanych tajnych kodów i zatwierdzamy go, wciskając **Enter**.

duel victory – nasza wróżka wygrywa aktualny pojedynek

item (liczba pomiędzy 1 a 73) – numery odpowiadają przedmiotom, które dostajemy

spell (liczba pomiędzy 1 a 119) – dostajemy wybrany czar

STRZAŁY ZNIKĄD • ŚLEPI TALIBOWIE • KULTURALNE KOLORY

Sea Dogs



Fruwające działo z nieograniczonym zapasem amunicji jest marzeniem każdego pirata

Podczas podróży na morzu wciskamy **CTRL** i **Z** i wpisujemy jeden z poniższych kodów. Nie przejmujemy się faktem, że naciskając klawisze, włączamy jakieś funkcje.

have life – nasz statek zostaje zreperowany, zaś braki w załodze uzupełnione. Jeżeli jednak nie mamy dość tkaniny na żagle, wpisanie kodu nie przynosi efektów
get me magic – dostajemy potężne działa, które zatapiają wrogi statek jedną salwą
now i flying – po naciśnięciu **CTRL** i **F** sterujemy kamerą i oglądamy bitwę z dowolnego miejsca
fire from camera – po naciśnięciu klawisza **0** z klawiatury numerycznej oddajemy zaskakujący strzał z pozycji kamery. Oto prototyp zdalnie kierowanych rakiet!
teleport – po jednoczesnym naciśnięciu **CTRL** i **L** przenosimy statek w miejsce, w którym aktualnie znajduje się kamera
make screen shots – tu twórcy wykazali się interesującym poczuciem humoru. Otóż wpisując ten kod, wcale nie łapiemy obrazków z gry, natomiast wyłączamy uszkodzenia powodowane przez działa. Pojedynki trwają wieczność, gdyż kule odbijają się od burt.
expu mne – dostajemy dodatkowe punkty doświadczenia
deneg day – dostajemy dodatkowy zastrzyk gotówki

Wbudowany edytor
Jeśli chcemy się pobawić w zmianę parametrów statków, a nawet dodać nowe zadania do gry, uruchamiamy ukryty program narzędziowy. Za pomocą tekstowego edytora (wystarcza windowsowy Notatnik) otwieramy plik engine.ini i odnajdujemy w nim linię "**CORE_MODULE core**". Zmieniamy tę linię na „**CORE_MODULE tools_launcher**". Teraz gdy klikamy na ikonę gry, dostajemy się do edytora.

Nie płacimy pensji
Przed końcem miesiąca podnosimy kotwicę i czekamy, aż mija pierwszy dzień następnego miesiąca. Nie pojawia się pytanie o zapłatę dla załogi. Oto sposób rozwiązywania sporów zbiorowych!

Cultures 2



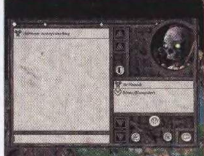
Miłośnicy starego kina dzięki kodom znajdują coś dla siebie

Podczas gry wciskamy klawisz **F2**, dzięki czemu przechodzimy do menu opcji, w którym wpisujemy podane niżej kody. Dźwięk potwierdza ich poprawne wprowadzenie.

funcolors – zmieniamy kolory ekranu na nieco oryginalniejsze
funoutakes – odtwarzamy dźwięki z pliku outtake.mp3
funexplore – bez konieczności eksploracji odkrywamy całą mapę
funlarry – zwiększamy szybkość odtwarzania dźwięku

Rozgrywamy dowolną misję
W menu kampanii przechodzimy do wyboru misji i wpisujemy kod.
hadschi – misja Miklagard
habspass – rozgrywamy misję Straż Waragów
svenkommt – przechodzimy do misji Bitwa o Bizancjum
gothicrules – walczymy na mapie Aleksandria

Disciples II
Mroczne proroctwo



Kodami w tej mrocznej grze są tytuły popularnych piosenek

Podczas gry wciskamy klawisz **Enter**, wpisujemy jeden z podanych niżej kodów i zatwierdzamy go, powtórnie wciskając **Enter**.

moneyfornothing – otrzymujemy po 9999 złota i każdego rodzaju many
borntorun – przywracamy wszystkim własnym oddziałom punkty ruchu
wearethechampions – wygrywamy scenariusz
herecomesthesun – odkrywamy całą mapę
anotherbrickinthewall – wznosimy kolejny budynek podczas tej samej tury
givepeaceachance – podpisujemy traktat pokojowy ze wszystkimi państwami
cometogether – zawieramy sojusz ze wszystkimi państwami
stairwaytoheaven – wszyscy członkowie oddziału awansują o jeden poziom
lifeisacarnival – przywracamy do życia naszych uśmierconych żołnierzy
allalongthewatchtower – poznajemy skład garnizonów wroga i jego oddziałów
invisibletouch – wojska komputera nie zauważają naszych oddziałów
help! – leczymy wszystkich członków wybranej drużyny

Age of Wonders 2
Tron czarnoksiężnika

Podczas gry wciskamy równocześnie **CTRL**, **SHIFT** i **C**. Po wpisaniu jednego z podanych kodów słyszymy dźwięk potwierdzający jego poprawność.

gold – 1000 sztuk złota
mana – 1000 jednostek many
research – opracowujemy wszystkie wynalazki
win – wygrywamy scenariusz
explore – w jednej chwili odkrywamy całą mapę
freemove – poruszamy się o dowolną liczbę pól
spells – rzucamy czary bez konieczności ich przygotowania
instantprod – włączamy nieprzerwaną produkcję
instantres – włączamy nieprzerwane badania
towns – od tej pory oglądamy wszystkie nieodkryte dotąd miasta na bieżącej mapie
emergehero – przywołujemy bohatera pomocniczego



Wymyślając nazwy kodów, autorzy poszli po linii najmniejszego oporu

Delta Force
Task Force Dagger



Walcz, tchórzu! To tylko powierzchowna rana!

Podczas gry naciskamy klawisz tylda (~). Pojawia się okno konsoli, w które wpisujemy jeden z poniższych kodów. Zatwierdzamy go klawiszem **Enter**. Uważamy na duże litery!

AceEvans – stajemy się niewidzialni, dzięki czemu wrogowie nie reagują na naszą obecność
ClayburnFallmont – dostajemy dodatkową amunicję
StanGable – zapas amunicji odnawia się po każdym strzale
JeffersonDarcy – dostajemy dodatkowe punkty zdrowia
RogerPhilips – artyleria kładzie ogień na wskazany cel. W niektórych misjach ten kod nie działa

Tony Hawk's Pro Skater 3

Wszystkie kody wpisujemy w specjalnym menu. Aby się do niego dostać, wchodzimy w Opcje **(Options)** i wybieramy oszustwa **(Cheats)**.
givemesomewood – od teraz nasz skater dowolnie wybiera pomiędzy wszystkimi deskami umieszczonymi w grze. Co prawda nie ma to zasadniczego wpływu na jazdę, ale wyjątkowo cieszy
pumpmeup – ten kod wpisujemy dopiero po wybraniu trybu kariery **(Career Mode)**. Dzięki niemu charakterystyki naszego zawodnika maksymalnie rosną
idkfa – facet z Dooma w Tonym Hawku! Wpisujemy słynny kod, z kultowej gry id Software. Dzięki temu odblokowujemy nie tylko ukrytą postać, ale również dodatkowy film nakręcony w siedzibie Gearboksu podczas prac nad grą
peepshow – od teraz oglądamy wszystkie filmy
roadtrip – po wpisaniu tego kodu szalejemy na wszystkich poziomach umieszczonych w grze
yohomies – przy rozpoczynaniu zabawy wybieramy dowolnego zawodnika

Wraz z każdym ukończeniem gry (wykonanie wszystkich zadań plus zdobycie wszystkich złotych medali) dostajemy bonusy. Za każdym razem jeździmy innym zawodnikiem!
Nowy poziom – Warehouse
kończymy grę trzy razy, za każdym razem innym zawodnikiem
Nowy poziom – Burnside
kończymy grę sześć razy
Nowy poziom – Roswell
kończymy grę dziewięć razy
Równowaga przy manualach
kończymy grę 17 razy
Księżycowa fizyka
kończymy grę 19 razy
Tryb ekspercki
kończymy grę 20 razy
Tryb widoku z pierwszej osoby
kończymy grę 22 razy



Autorzy ukryli w grze dużo dziwnych postaci, ale główny bohater Dooma jest nie do pobicia

The Sims: Wakacje

Wciskamy jednocześnie klawisze **CTRL**, **Shift** i **B** (lub **C**, jeśli mamy grę w wersji angielskiej) i wpisujemy jeden z poniższych kodów.
edit_char – zmieniamy parametry naszego sima i robimy z niego idealnego pracownika
move_objects on – przenosimy wszystkie obiekty (włącznie z tymi, których nie daje się przesuwać w normalnej grze)
rosebud – następnie wpisujemy **!;**, co daje nam 1000 w miejscowej walucie. Każde wpisanie wykrzyknika i średnika daje nam tyle samo kasy, ale nic nie stoi na przeszkodzie, żebyśmy ten kod powtarzali do znudzenia. Po pewnym czasie stać nas na wszystko!


Urlop bez ustawicznego liczenia wydanych pieniędzy to bajka. Simy już ją poznały

America's Army

Wciskamy tyldę (~) i wpisujemy kod **mpcheat changeclass x**, gdzie **x** zastępujemy poniższymi literami i skrótami. Oszustwa działają tylko na niektórych serwerach.
R – dostajemy karabin M16A2 z różnymi typami granatów
G – otrzymujemy karabin M16A2 z dołączonym moździerzem
S – mamy karabin snajperski M81
AK – dostajemy słynny karabin Kałasznikowa
S24 – karabin snajperski M24
M4A1 – karabinek M4A1
GP – kałasznikow z dołączoną wyrzutnią granatów


Jeśli korzystamy z tipsów podczas treningu, nie zaliczamy go

Spider-Man: The Movie

Wchodzimy do menu **Specials** i wpisujemy jeden z poniższych kodów. Jeśli kod zadziałał, słyszymy śmiech.
ARACHNID – odblokowujemy wszystkie poziomy, sekwencje wideo, a nawet galerie
ORGANICWEBBING – strzelamy pajęczyną bez żadnych ograniczeń. Ten sam efekt uzyskujemy, jeśli podczas gry zdobywamy 50 000 punktów
KOALA – w jednej chwili poznajemy wszystkie sztuki walki
IMIARMAS – mamy dostęp do opcji zmieniania poziomów
ROMITAS – pauzujemy grę i z menu, które się pojawia, wybieramy opcję **Next level**. Dzięki temu natychmiast przeskakujemy na następny poziom
HEADEXPLODY – mamy dostęp do dodatkowych poziomów treningowych
GIRLNEXTDOOR – gramy jako piękna Mary Jane
HERMANSCHULTZ – gramy jako wstrząsający Shocker
SERUM – gramy jako naukowiec
REALHERO – gramy jako szeregowy policjant
XILRTRLS – gramy jako tajemnicza Scarlet Spider
DODGETHIS – od tej chwili walka toczy się w zwolnionym tempie, niczym w Matriksie
UNDERTHEMASK – oglądamy akcję z oczu naszego bohatera

Gramy jako Green Goblin
W Spider-Man: The Movie autorzy umieścili... drugą grę! Jeśli kończymy zabawę Spider-Manem na poziomie trudności hero lub superhero, do dyspozycji staje Green Goblin. Dzięki temu poznajemy całą historię z jego strony! Green Goblin różni się od naszego bohatera nie tylko kostiumem, ale również sposobem walki i umiejętnościami.
Kończenie gry na tak wysokim poziomie trudności bywa dość frustrujące, dlatego radzimy sobie inaczej. Wpisujemy podany wyżej tajny kod **ARACHNID**, a następnie przechodzimy do menu zmiany poziomów. Wybieramy poziom **Conclusion** i wychodzimy. Gra odnotowuje, że ukończyliśmy ją na wybranym poziomie trudności. Alternatywna metoda to skorzystanie z kodu **ROMITAS**. Green Goblina wybieramy na ekranie Secret Store.


Wbrew odrażającym kłamstwom samczej propagandy Spider-Man była kobietą!

Kamil Ruszkowski

PODEJDŹ BLIŻEJ! WKLEP WWW.TOP-SECRET.PL

Na stronie

Tylko u nas czytelnicy publikują recenzje

Nie boimy się krytyki, czekamy na nią niecierpliwie. Nasz serwis WWW jest w waszych rękach i od was zależy, jak się rozwinie. To nowe pole do popisu!



Jeszcze kilka lat temu wydawany co miesiąc magazyn całkowicie zaspokajał głód informacji czytelników i pozostawiał ich sytymi aż do ukazania się w kioskach kolejnego numeru.

Internet diametralnie zmienił sytuację. Nowoczesne pismo spełnia swoje zadanie wtedy, gdy uzupełnia je czynna strona WWW. Materializując wewnętrzną potrzebę posiadania własnego serwisu, postanowiliśmy jednocześnie zerwać z tradycją tworzenia sztampowych stron domowych czasopism.

> **Nasze internetowe forum dyskusyjne jest otwarte dla wszystkich graczy**

Top-Secret.pl jest czymś więcej niż reklamówką pisma. To centrum wymiany myśli czytelników z redaktorami. Dawno, dawno temu rolę tę pełnił Sir Haszak zamknięty w pokoju z workiem listów. Dzisiaj używamy nowszych technik – mamy od tego forum dyskusyjne.

Forum Top Secretu jest miejscem, gdzie panuje lekko skrępowana zasadami netykiety wolność słowa. Wystarczy wypełnić formularz rejestracyjny (instrukcja w ramce po prawej), odebrać e-mail z potwierdzeniem utworzenia konta i zacząć dyskusję. Forum regularnie odwiedzają głodni krytyki i niełasi na pochwały redaktorzy i autorzy tekstów, gotowi wypowiedzieć się w najbardziej skomplikowanych wypadkach.

Osoby lubiące szybszy sposób komunikacji docenią nasz mikrofon, czyli skrypt do prowadzenia rozmów na żywo. Chat jest widoczny zarówno na forum, jak i na głównej stronie serwisu, więc warto ważyć opinie. Poziomu pogawędek pilnuje czuwający dzień i noc admin, który z lubością będzie wyrzucał osoby używające wulgaryzmów.

Centrum informacji o grach komputerowych stanowi nasza baza danych, do której na bieżąco dodajemy nowe tytuły. Każda z pozycji zawiera kilka obrazków, krótki opis i odnośniki do zasobów dotyczących gry. Dzięki temu łatwo znaleźć u nas potrzebną łatkę czy ciekawą galerię obrazków.

Każda pozycja w bazie powiązana jest z recenzjami nadsyłanymi przez czytelników. Wypełniając odpowiedni formularz, odwiedzający nasz serwis gracz przesyła nam recenzję wybranego tytułu wraz z proponowaną oceną. Za zgodą autora tekst jest publikowany w serwisie i od tej chwili inni użytkownicy mogą wyrażać swe opinie na jego temat. Choć w Top Secrecie piszemy wyłącznie o grach na pecety, recenzje użytkowników mogą dotyczyć dowolnej platformy sprzętowej!

Wszystkim sfrustrowanym zbyt wysokim poziomem trudności gier polecamy dział Tipsy, w którym gromadzimy podpowiedzi i tajne kody do nowości i staroci. Publikujemy oczywiście zapowiedzi zawartości nadchodzącego numeru, będzie też archiwum wydań, które już się ukazały. Na bieżąco, w kilkudniowych odstępach, publikować będziemy prawie wszystkie raporty i werdykty z aktualnego numeru, jakkolwiek większość we fragmentach. Wszystkie teksty w całości będzie można przeczytać w piśmie.

Szczególnym miejscem jest Trybuna, czyli poletko swobodnie uprawiane przez naszych felietonistów. O czym będą traktować teksty tam umieszczane? Prawdopodobnie o grach, książkach, filmach, muzyce, życiu... Zależy to tylko i wyłącznie od ich autorów. Do stałego składu redaktorów i VIP-ów z branży dołączą zapewne utalentowane osoby wyłowione z forum dyskusyjnego. Warto się pokazać!

Internetowa część Top Secretu będzie w dużej mierze kształtowana przez użytkowników serwisu. Ja sam zaczynałem, pisząc za dawnych czasów na forum dyskusyjnym w BBS-ie Naczelnego. Do zobaczenia na www.top-secret.pl!

Dyskutuj z nami

Wizyty na forum dyskusyjnym to najłatwiejszy sposób na szybki kontakt z redaktorami i autorami Top Secretu

Jak się zarejestrować?

Klikając na przycisk Rejestracja i zgadzając się na warunki użytkowania forum, otrzymujemy do wypełnienia formularz. Tylko pola oznaczone gwiazdką są obowiązkowe. Warto od razu ustawić opcje użytkownika na dole formularza.

Informacja

Twoje konto zostało utworzone. To Forum jednakże wymaga aktywacji kont, poprzez podanie klucza aktywującego, który otrzymasz w specjalnej wiadomości email. W niej też znajdziesz dalsze instrukcje postępowania.

Kliknij Tutaj aby powrócić do Strony Głównej

Poprawne wpisanie danych zostanie potwierdzone komunikatem o założeniu konta. Trzeba je teraz aktywować.

E-mail wysłany pod podanym w formularzu adresem zawiera klucz służący do aktywacji konta. Wystarczy po prostu kliknąć...

Informacja

Twoje konto zostało niniejszym aktywowane. Dziękujemy za rejestrację

...aby ostatecznie potwierdzić swoje dane i stać się pełnoprawnym użytkownikiem forum Top Secretu.

Niektórzy użytkownicy mają status moderatora dający im dodatkowe uprawnienia. Mogą kasować lub przenosić pojedyncze wiadomości i całe wątki. Warto zapoznać się z zawartością każdego działu, aby nie pisać wiadomości nie na temat. Takie wątki mogą zostać przeniesione, a w skrajnych wypadkach nawet skasowane. Odpowiedzi na większość często zadawanych pytań są w FAQ.

Kamil Ruszkowski

TU SIĘ ZAGLĄDA

Drogowskaz

Witryny wizyty warte

Z otchłani sieci wybrałem kilkadziesiąt stron, które każdy gracz powinien odwiedzić choć raz. Uwaga: niektóre zawierają materiały kontrowersyjne



www.gry-online.pl. Tu warto wpadać po nowe wiadomości

Najlepszy w Polsce serwis informacyjny o grach. Olbrzymia encyklopedia gier i aktywne, choć chaotyczne forum dyskusyjne. Jest tu też duża biblioteka łatek i dem. Warto też odwiedzić:
www.gry.wp.pl
www.shacknews.com
www.bluesnews.com

Serwisy poświęcone tipsom, trikom, tajnym kodom, trainerom i solucjom:
www.gamefaqs.com
www.purecheats.com
cheats.gameswaps.com
www.savegames.net
www.pcgameworld.com/cheats
www.uhs-hints.com (rewelacyjny system stopniowych podpowiedzi, dostępny też jako osobna aplikacja)



oldgames.bgbest.net. Świetna kolekcja starych przebojów

Stare gry, czyli cudeńka, których już nie ma (a często nigdy nie było) w polskich sklepach, przywołujące niezapomniane czasy grafiki VGA. Producenci i wydawcy w większości wypadków przymykają oko na ten proceder i nie żądają zamykania stron. Praworządni obywatele powinni trzymać się z daleka od następujących serwisów:
klasyka.gery.pl
www.staregry.net
www.abandonwarering.com
www.staregry.pl
www.classic-trash.com
www.abandongames.com

Wielkie fora dyskusyjne dotyczące konkretnych gier, ale również tematów okołogrowych:
www.isonews.com/forums
www.fileforums.com
www.cdprojekt.info/forum.asp
www.gry-online.pl/S008.asp
board.fpp.pl
board.counter-strike.pl



Na emu.pl znajdujemy kompletną listę emulatorów każdego systemu

Emulacja, czyli komputer w pamięci. Dzięki emulatorom na pecetach uruchamiamy stare gry ze Spectrum, Atari, Amigi, a nawet dużych maszyn z salonów gier. W świetle prawa nielegalne jest ściąganie ROM-ów, czyli kopii oryginalnych gier działających na emulatorach. Możemy z nich korzystać tylko w wypadku posiadania oryginału. Traktowane są one wówczas jako legalna kopia zapasowa. Znajdziemy je pod adresami:
emu.makii.pl
www.emu.pl
emul8.bydnet.com.pl
www.arcadeheaven.com
www.mame.net
www.ngemu.com
www.emuhq.com



Marek Bartosiewicz

PIERWSZY RZUT OKA NA DZIEWIĄTĄ WERSJĘ DIRECTX UJAWNIA,

Rewolucja numer 9



Następny krok w stronę fotorealizmu

Najnowsza wersja DirectX niesie małą rewolucję w tworzeniu grafiki 3D. Już niedługo zobaczymy gry wykorzystujące zupełnie nowe, fantastyczne efekty

Elementem DirectX 9, któremu postanowiłem przyjrzeć się najdokładniej, jest moduł Direct 3D. Odpowiada on bowiem za współpracę z akceleratorami 3D, które są dla graczy niezbędnym wyposażeniem. Dlatego zmiany w Direct 3D będą dla nas najbardziej zauważalne.

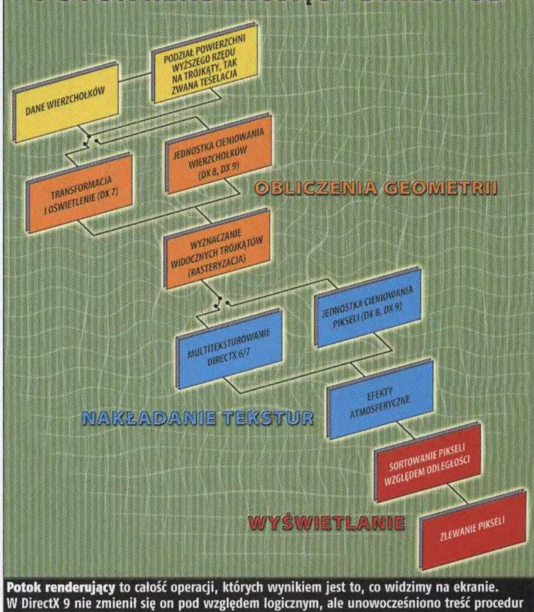
Jedną z nowości, wprowadzoną po naleganiach między innymi Johna Carmacka z id Software, jest zmiennoprzecinkowy format koloru. Powszechna obecnie grafika 32-bitowa (TrueColor) opisuje kolor pikseli za pomocą liczb całkowitych. Siłą rzeczy wyniki obliczeń są więc zaokrąglane. Wraz ze wzrostem złożoności grafiki na wartości opisującej kolor każdego piksela dokonuje się coraz więcej operacji arytmetycznych. W efekcie nakładania się kolejnych zaokrągleń powstają błędy widoczne na ekranie nawet w trybie 16,7 milionów kolorów. Z tego powodu w DirectX 9 wprowadzono 128-bitowy zmiennoprzecinkowy format koloru z 32 bitami na każdą składową (RGB) i kanał alfa (przezroczystości). Błędy zaokrągleń już się nie pojawią.

Moduły Vertex Shader i Pixel Shader z DirectX 8 realizujące sprzętowe cieniowanie obiektów 3D oraz nakładanie tekstur i obliczanie koloru pikseli mają nową wersję 2.0 (patrz ramka DirectX nieprzerwanie się rozwija). Najważniejszą z nowych cech Vertex Shadera w DirectX 9 jest rozszerzenie jego programowalności o instrukcje sterujące: pętle, podprogramy oraz skoki warunkowe. Zwiększono też limit instrukcji przekazywanych jednorazowo do karty (do 1024). Dzięki programowalnemu Vertex Shaderowi uzyskuje się w czasie rzeczywistym naturalnie wyglądające efekty takie, jak ulepszona mimika twarzy, symulacja wielowarstwowej odzieży, modele postaci o dużej złożoności, a także dynamicznie zachowujące się ciecze i gazy.

Nowy Pixel Shader sprawi, że zobaczymy oświetlenie anizotropowe. Co to daje? Na przykład natężenie światła odbitego od przedmiotu będzie zależało od kierunku, z którego patrzymy. Inną nowością jest zaawansowane mapowanie wybojów, dzięki któremu powierzchnie obiektów otrzymają realistyczną fakturę.

Nowa wersja Pixel Shadera używa zmiennoprzecinkowego formatu koloru. Zwiększono liczbę sprzętowych rejestrów tekstur z sześciu w DirectX 8.1 do aż 16! Tym samym postawiono producentom akceleratorów wymaganie, by ich procesory graficzne nakładały na obiekty do 16 tekstur w jednym przebiegu. Na razie robi to tylko Radeon 9700 Pro oraz zapowiadany Radeon 9500. Dla porównania: GeForce4 nakłada naraz cztery tekstury (czyli spełnia wymagania DX 8), natomiast Radeon 8500 – sześć (czyli jest zgodny z DX 8.1).

DirectX 9 wprowadza sprzętową obsługę dodatkowych typów powierzchni wyższego rzędu. Wśród nowych efektów jest mapowanie



Potok renderujący to całość operacji, których wynikiem jest to, co widzimy na ekranie. W DirectX 9 nie zmienił się on pod względem logicznym, ale unowocześniono treść procedur



ŻE W 2003 ROKU ZOBACZYMY GRAFIKĘ 3D NOWEJ GENERACJI

VERTEX SHADER

Ten sprzętowy moduł karty graficznej dokonuje przekształceń modeli 3D

Świat złożony z trójkątów

Znany pod polską nazwą jednostki cieniowania wierzchołków Vertex Shader spełnia funkcje wcześniej wykonywane przez jednostki transformacji i oświetlenia (T&L, od angielskiego określenia Transform & Lighting). Przejęcie przez układy T&L czasochłonnego obliczania rozkładu światła na wszystkich trójkątach modelu znacznie przyśpieszyło tworzenie grafiki. Vertex Shader to krok jeszcze dalej: w przeciwieństwie do T&L jest on w pełni programowalny. To umożliwia zaprojektowanie przekształceń geometrii dokładnie odpowiadających potrzebom danej gry. Dzięki temu enginy gier nowej generacji korzystające z Vertex Shadera pokazują dużo bardziej zróżnicowane i realistyczne światy 3D.



Ta symulacja materiału to właśnie dzieło Vertex Shadera

DIRECTX NIEPRZERWANIE SIĘ ROZWIJA

	DirectX 8.0	DirectX 8.1	DirectX 9
Wymagana wersja Vertex Shadera	1.1	1.1	2.0
limit instrukcji	128	128	1024
instrukcje sterujące	brak	brak	są
Wymagana wersja Pixel Shadera	1.1	1.4	2.0
typ danych	całkowite	całkowite	zmienno-przecinkowe
precyzja danych	32 bity	32 bity	128 bitów
rejestry tekstur	4	6	16
Powierzchnie wyższego rzędu			
N-Patch	jest	jest	jest
o ciągłej teselacji	brak	brak	jest
o adaptacyjnej teselacji	brak	brak	jest
z mapowaniem przemieszczeń	brak	brak	jest

PIXEL SHADER

W DirectX 9 każdy punkt na ekranie podlega osobnej obróbce

Piksel to brzmi dumnie!

Pixel Shader to programowalny moduł karty 3D wykonujący operacje na pojedynczych pikselach. Polskie tłumaczenie Pixel Shadera jako jednostki cieniowania pikseli nie odzwierciedla jednak nawet ułamka jego możliwości.



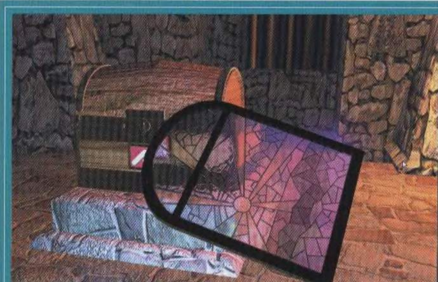
Pixel Shader w DirectX 8/9 znosi ograniczenia z DirectX 6/7, dając twórcom pełną kontrolę nad tym, co dzieje się z poszczególnymi pikselami już po rasteryzacji (zamianie trójkątów składowych modelu 3D na piksele dwuwymiarowego ekranu monitora). Zamiast kolejnego nakładania kilku tekstur na całe trójkąty, Pixel Shader wykonuje mały program dla każdego piksela oddzielnie! Twórcy dokładnie określają w tym programie zasady, według których z tekstur i danych o położeniu i oświetleniu piksela powstaje jego kolor. To daje im niewyobrażalnie wielką paletę efektów specjalnych.

przemieszczeń (displacement mapping). Dzięki niemu powierzchnie obiektów nabierają bardzo realistycznej chropowatości, choć model 3D obiektu pozostaje względnie prosty i jego animacja pochłania niewiele mocy procesora.
Wiele z tych efektów widać w demach technologicznych firmy Matrox, które umieściliśmy na naszej płycie w formacie AVI. Zaprezentowana technika mapowania przemieszczeń i efekty uzyskiwane za pomocą nowego Vertex Shadera i Pixel Shadera budzą nadzieję, że już za kilka lat zobaczymy gry z grafiką na poziomie filmu Final Fantasy: The Spirits Within tworzoną w czasie rzeczywistym. Oczywiście na superpecetach z kartami obsługującymi DirectX 9.

Pierwsze testy wydajnościowe wykonane z zainstalowanym DirectX 9 nie przynoszą rewelacji (przetestowałem DirectX 9 w wersji Beta 2). Microsoft zapowiada, że finalna wersja DirectX 9 ukaże się na przełomie października i listopada.
Wynik uzyskany za pomocą benchmarku 3DMark 2001 SE kompilacja 330 na karcie z procesorem GeForce4 Ti 4600 nie odbiega w znaczący sposób od wyniku tej samej konfiguracji z zainstalowanym DirectX 8.1. Powód jest oczywisty: ani 3DMark 2001, ani karta graficzna nie wykorzystują efektów dostępnych w DirectX 9. Dopiero następna generacja programów mierzących wydajność będzie w stanie wykorzystywać możliwości DirectX 9 i zgodnego z nim sprzętu. Na 3DMarka 2003 przyjdzie nam jednak trochę poczekać.

> Gry wykorzystujące możliwości DirectX 9 zobaczymy już wiosną 2003 roku

Na razie nie ma konkurencji w dziedzinie procesorów graficznych dla DirectX 9. Wsparcie sprzętowe jest znikome – w sprzedaży znajduje się zaledwie jeden akcelerator w pełni zgodny z DirectX 9. Jest nim wspomniany Radeon 9700 Pro, który zdeklasował najszybszy procesor nVidii także w testach pod DirectX 8. Jednak za tę kartę płacimy boleśnie dużo: ponad 2000 złotych.
Zagrożeniem dla nowego Radeona będzie dopiero układ nVidii znany na razie pod tymczasową nazwą NV30. Trafi on jednak do sklepów najwcześniej pod koniec bieżącego roku. Dopiero wówczas będziemy mieli szansę ocenić, czy nVidii uda się odzyskać pozycję lidera w grafice 3D.



Pixel Shader tu jeszcze w wersji 1.4. Demo technologiczne ATI prezentuje efekt przechodzenia światła przez nieregularny ośrodek (szkło)

Marek Bartosiewicz

PRODUCENCI KART 3D SZYKUJĄ SIĘ DO WIELKIEGO SKOKU,

Wyścig gigantów szybkości

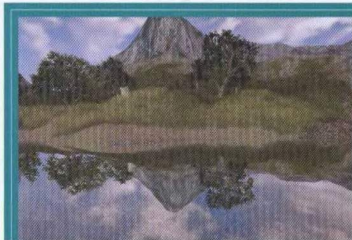


Porównujemy najpopularniejsze akceleratory 3D

Już wkrótce gry zyskają nowe oblicze graficzne. W teście porównawczym szukamy karty, z którą najlepiej wejść w nowy etap gier komputerowych

Firmy NVIDIA i ATI podzieliły pomiędzy siebie ponad 80 procent lukratywnego rynku akceleratorów graficznych. Inni producenci, choć stale na nim obecni, znajdują się daleko z tyłu.

Testy kart graficznych przeprowadziłem w rozdzielczości 1024 na 768 pikseli przy 32-bitowym kolorze, co najlepiej odzwierciedla wymagania stawiane przez współczesne gry. Wszystkie układy były testowane w konfiguracji zalecanej przez producenta – przy sugerowanych częstotliwościach taktowania jądra graficznego i pamięci na karcie. Chciałem bowiem sprawdzić możliwości różnych chipów, a nie porównywać osiągi wielu różnych kart zbudowanych z wykorzystaniem tej samej kości.
Do testów używałem programu 3DMark 2001 Second Edition 330.



Codecreatures Pro robi wrażenie. Ten benchmark do kart sprzętowo obsługujących DirectX 8 daje dobre pojęcie o tym, jak piękne będą nowe gry

Uznałem, że karty z wynikiem poniżej 5000 punktów są nieprzydatne w nadchodzących grach. Nie osiągnęła go tylko GeForce2 MX 400.

W teście zabrakło Radeona 9700 oraz Tridenta XP4. Pierwszy z nich nie pojawił się w Polsce w chwili przygotowywania niniejszego artykułu, drugi zaś nie opuścił jeszcze laboratoriów producenta jako wersja końcowa przeznaczona do masowej produkcji.
Jeśli chodzi o wydajność flagowego produktu ATI, dysponujemy rezultatami testów przeprowadzonych w programie 3DMark 2001 pod DirectX 8.1. Ogólny wynik wydajnościowy karty Radeon 9700 Pro jest wyższy o 20 do 30 procent od GeForce4 Ti 4600 – zwycięzcy niniejszego testu. W niektórych testach z pełnoekranowym antyaliasingiem przewaga Radeona sięga nawet 100 procent! Dokładne wyniki opublikujemy w jednym z najbliższych numerów.
Chip Matrox Parhelia zawiódł moje nadzieje. Pod względem technologicznym to jeden z najbardziej zaawansowanych układów, ale jego wydajność jest przeciętna. Takie ozdobniki, jak możliwość podłączenia trzech monitorów i obserwowania akcji na trzykrotnie większym obszarze nie uzasadniają ogromnego wydatku 2000 złotych

Wyniki testu w programie 3D Mark 2001 SE 330, przy rozdzielczości 1024 na 768 w 32 bitach

GeForce4 Ti 4600	10944
GeForce4 Ti 4400	10383
GeForce4 Ti 4200	9772
Radeon 8500	9136
GeForce3 Ti 500	8392
Radeon 9000	7722
Matrox Parhelia	7163
SiS Xabre 400	7154
GeForce3 Ti 200	6872
GeForce4 MX 460	6702
GeForce4 MX 440	5917
GeForce2 MX 400	2868



RYNEK CZEKA REWOLUCJA CENOWA. OSTROŻNIE Z ZAKUPAMI!

na samą kartę i około 2500-3000 na trzy przyzwoitej jakości 17-calowe monitory. Tego poziomu cenowego nie uzasadnia nawet częściowe wsparcie dla DirectX-a 9 (technika mapowania przesunięć).

Cena nowości jest jak zwykle wysoka. Gry opracowane specjalnie do DirectX-a 9 rozwiną skrzydła dopiero na odpowiednim akceleratorze. Pierwsze tytuły pojawią się najwcześniej na wiosnę przyszłego roku. Natomiast lada moment czeka nas wysyp produktów wykorzystujących pełne możliwości DirectX-a 8 i kart ze sprzętowymi jednostkami cieniowania wierzchołków i pikseli. Jeśli nasz komputer ma ponad rok, już teraz warto poważnie rozważyć odmłodzenie posiadanej karty graficznej, o ile chcemy cieszyć oczy nowymi efektami. Polecam wybór jednego spośród następujących akceleratorów: GeForce3 Ti 200, GeForce4 Ti 4200, Radeon 8500 lub 9000.

Ciekawą propozycję dla oszczędnych stanowią karty z układem SiS Xabre 400, wydajnościowo niewiele słabszym od wymienionych powyżej. Tę kość wyposażono w Pixel Shader, ale układ Vertex Shader jest emulowany programowo. Zmniejsza to szybkość pracy Xabre'a 400, ale takie ustępstwo jest jak najbardziej do zaakceptowania. Jedynie programy źle rozpoznające zainstalowany sprzęt nie poradzą sobie z taką sytuacją. Zauważyliśmy to, gdy podczas testów używaliśmy benchmarku Codecreatures Pro. Podczas prób na karcie z układem Xabre 400 pojawiły się poważne błędy renderowania.

ZESTAWIENIE KART GRAFICZNYCH: DIRECTX, MEGAHERCE, BITY I ZŁOTÓWKI

	DirectX	Zegar GPU (MHz)	Zegar pamięci (MHz)	Magistrala (bity)	Cena (zł)
ATI Radeon 7500	7	250-290	360-460	128	300-400
NVIDIA GeForce2 Ti/MX	7	175-250	166-460	128 (64)	200-400
NVIDIA GeForce4 MX	7	250-300	333-350	128	350-750
NVIDIA GeForce3	8	175-240	400-500	128	550-850
NVIDIA GeForce4 Ti	8	250-300	444-650	128	700-1800
SiS Xabre 400	8	250	500	128	460
Matrox Parhelia	8/9[1]	220	550	128	2000
ATI Radeon 8500	8.1	275	550	128	650-800
ATI Radeon 9000	8.1	250-275	400-550	128	450-600
Trident XP4	8.1	250-300	500-700	128 (64)	450[3]
ATI Radeon 9500	9	?	?	256 (?)	ponad 1000[3]
ATI Radeon 9700	9	300	600	256	2000[3]
ATI Radeon 9700 Pro	9	325	620	256	ponad 2000[3]
NVIDIA NV30[2]	9	?	?	256	ponad 2000[3]

[1] układ ma sprzętowe efekty mapowania przesunięć i Vertex Shader 2.0, ale całość nie spełnia wymagań DX 9
[2] układ jeszcze nie ukończony; podajemy jego nazwę roboczą i ujawnione przez producenta dane
[3] przewidywane zakresy cenowe na podstawie danych producentów i informacji własnych

Nieco inaczej wybieramy akcelerator 3D, kupując nowy komputer. Warto zainwestować w szybszy procesor lub większą ilość pamięci RAM, jednak bez dobrej karty 3D nawet najszybszy sprzęt jest w grach nic niewart. Co wybrać, by nie zbankrutować, a zakupiony sprzęt służył jeszcze przez jakiś czas?

Biorąc pod uwagę ciągle spadające ceny, pieniądze wydane na jedyną kartę w pełni obsługującą DX 9 (Radeon 9700) będą zmarnowane – nie warto płacić za niewykorzystywane możliwości. Mamy zatem dwie drogi.

1 Jeśli dysponujemy ograniczonym funduszem, sięgamy po tanią kartę wspierającą DirectX-a 7, na przykład GeForce2 MX 400, koniecznie z mocnym postanowieniem rychłej przesiadki na kartę nowej generacji, na przykład z rodziny GeForce4 Titanium lub Radeon 9x00. Z wymianą sprzętu czekamy do momentu, w którym obniżki cen modeli z wyższej półki osiągną wartość przekraczającą sumę wyłożoną na zakup taniej karty.

2 Gdy nie jesteśmy zmuszeni oszczędzać, najbardziej sensownym zakupem jest teraz karta z układem GeForce4 Ti 4200, nieznacznie droższa od GF3 Ti 200, ale na dłużej gwarantująca bezproblemowe granie. Chip GeForce3 nie jest już produkowany, ale w sklepach są karty z tym układem, najczęściej w wersji Titanium 200.

Uwaga: Przestrzegam przed kupowaniem kart z kością GeForce4 MX. Są one relatywnie drogie, a nie mają programowalnych Vertex i Pixel Shaderów. Nic dziwnego, że firma NVIDIA usiłuje sprzedać ich jak najwięcej. Gdy pojawią się gry wymagające Pixel Shadera, użytkownicy kart GeForce4 MX będą musieli ponownie sięgnąć do kieszeni. ■

MASZYNA TESTOWA

Przedstawiamy sprzęt, na którym testowaliśmy karty graficzne

Pecet marzeń dla gracza

Procesor Pentium 4 2,53 GHz (dzięki uprzejmości firmy Intel), 512 MB pamięci DDR-266, płyta główna Soltek SL-85DR2 z chipsetem Intel 845E, system Windows XP Home Edition. Odświeżanie ekranu w trybach DirectX ustawiliśmy na 75 Hz. Do kart z układami NVIDII zostały użyte sterowniki w wersji 30.82 z certyfikatem Microsoftu, do akceleratorów ATI – sterowniki 6.13.10.6118, a do karty z chipem SiS Xabre – sterowniki 3.03.51.



Najszybsza karta naszego testu, GeForce4 Ti 4600, to marzenie każdego gracza. Jednak jej wysoka cena odstrasza nawet maniaków wydajności

Marek Bartosiewicz

MIKROTESTY: DO LATANIA I DO SŁUCHANIA

Solidne narzędzie dla prawdziwych pilotów

Wstrząsający dżojstik Logitecha



Symulator lotu bez porządnego dżojstika jest jak potrawa bez przypraw. Zaś ten model należy do najatrakcyjniejszych, nie tylko pod względem ceny

Ten sprzęt ma wszystko, czego oczekuje prawdziwy pilot: siedem programowalnych przycisków, przepustnicę, przełącznik widoków oraz trzy analogowe osie wykrywające obrót w płaszczyznach X, Y i Z. Trzecią oś wbudowano w rękojeść – skręcając ją, przesuwamy pedały orczyka. Jak każdy dżojstik z systemem Force Feedback, kontroler Logitecha używa oddzielnego zasilacza, bo wydajność prądowa gniazdka USB jest za mała na potrzeby wbudowanych w podstawę siłowników.

Latanie w grach obsługujących Force Feedback dostarcza niezapomnianych wrażeń. Dżojstik wygodnie leży w ręku. Za pomocą sterowników regulujemy siłę reakcji w zakresie od 0 do 150 procent. Grając w starsze symulatory, włączamy funkcję centrowania rączki manipulatora, WingMan Force 3D nie ma bowiem sprężyn ustawiających ją w pozycji neutralnej.
Masywna podstawa w znacznym stopniu rekompensuje brak zamocowań, ale podczas najsilniejszych drgań kontroler odrywa się od stołu.

WingMan Force 3D

Plusy:
+ niewielkie wymiary
+ dopracowany efekt Force Feedback
+ prosta instalacja
+ dobre oprogramowanie dostarczone w zestawie

Minusy:
– brak przyssawek

CENA: 260 zł

ocena



MP3 w kieszeni

Mobilna orkiestra Samsunga towarzyszy nam na spacerach



Zapomnijcie o ciężkich i niewygodnych w obsłudze odtwarzaczach MP3. Na rynku pojawiają się coraz doskonalsze modele. Poddaliśmy testom jeden z nich

Nowe dzieło Samsunga odtwarza płyty z plikami w formacie MP3 i zwykłe CD Audio. Dodatkową zaletą jest wbudowane cyfrowe radio FM. Wewnętrzny zestaw akumulatorków Ni-MH o pojemności 1350 mAh wystarcza na prawie osiem godzin nieprzerwanego odtwarzania muzyki. To w porównaniu z konkurencyjnymi modelami dobry wynik.
Dołączony do zestawu zewnętrzny pojemnik na baterie AA, czyli paluszki, umożliwia wydłużenie czasu ciągłej pracy nawet do 20 godzin.

Niestety wskaźnik stanu akumulatorków pokazuje, że są pełne niemal do całkowitego ich rozładowania.

Funkcja Last Memory, czyli powrotu do utworu słuchanego przed wyłączeniem lub zatrzymaniem urządzenia, okazuje się bardzo praktyczna: odtwarzanie utworu zaczyna się dokładnie w tym miejscu, w którym przerwaliśmy słuchanie.
Jakość dźwięku jest bardzo dobra. Barwa nie budzi zastrzeżeń, szkoda tylko, że jedynym sposobem jej zmiany jest funkcja Super Bass Sound.

Samsung Yepp MCD-SF85

Plusy:
+ długi czas odtwarzania
+ duży bufor przeciwwstrząsowy
+ wbudowane cyfrowe radio

Minusy:
– ograniczone możliwości zmiany barwy dźwięku
– kiepski wskaźnik naładowania

CENA: 799 zł

ocena



FLASH

■ Powstała nowa wersja chipu procesorów Athlon XP Thoroughbred (0,13 mikrona). Modele 2400+ (2 GHz) i 2600+ (2,13 GHz) wyprodukowano w procesie dziewięciowarstwowym. Spadła wewnętrzna pojemność elektryczna i oporność, co pozwoliło na przyśpieszenie zegara. W wyścigu wydajnościowym AMD zbliżyło się więc do Intela, zwłaszcza że nowa wersja jest podatniejsza na przetaktowywanie.

■ Trident XP4, nowy układ 3D, jest nadzieją producenta, firmy Trident, na odzyskanie dawno utraconej silnej pozycji rynkowej. Trident XP4 jest w pełni zgodny z DirectX 8.1 i częściowo z DirectX 9. Układ dostępny będzie w trzech różniących się wydajnością wersjach: T1, T2 i T3. Ostatni układ ma wedle obietnic producenta osiągać moc zbliżoną do GeForce4 Ti 4600, ale powinniśmy spodziewać się raczej wydajności na poziomie GF4 Ti 4200. Największą zaletą kart z układem Trident XP4 T3 ma być cena: około 100 dolarów.

■ Pentium 4 2,80 GHz wszedł do sprzedaży 26 sierpnia. Następny jest P4 3,06 GHz planowany na przełom października i listopada. Użyto w nim technologii Hyper-Threading, czyli współbieżnej wielowątkowości. Umożliwia ona jednoczesne wykonywanie dwóch wątków programu przez jeden procesor, co podnosi wydajność przetwarzania danych średnio o kilkanaście procent (maksymalnie o 30 procent).

■ Już niedługo spodziewamy się nowego chipsetu i płyt głównych do P4 produkcji VIA Technologies. Chipset oznaczono symbolem P4X600, jego northbridge obsługuje pamięci DDR 266/333 MHz w trybie dwukanałowym, a także AGP 8x. W trybie dwukanałowym zostanie w pełni wykorzystana przepustowość szyny procesora P4 pracującej z częstotliwością 400/533 MHz przy mniejszych opóźnieniach transmisji niż w wypadku pamięci RAMBUS.

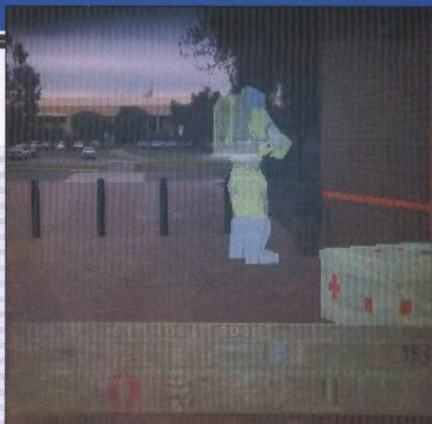
■ Serial ATA już za progiem! To dobra informacja dla tych, którym przeszkadzają szerokie taśmy IDE wewnątrz obudowy komputera. Płyty główne ze sterownikiem Serial ATA (na przykład Abit AT7-MAX2, IT7-MAX2) wchodzą już do sprzedaży, natomiast twardych dysków (na początek firm Fujitsu i Seagate) spodziewamy się jeszcze w tym kwartale.

Jacek Wesołowski

Z ŁEZKĄ W OKU

Wirtualny ślepy zaułek

Nie będzie gier na hełmy VR



Projekcja obrazu na półprzezroczystej szybie hełmu VR
Publikacja za zgodą Wearable Computer Lab, University of South Australia
http://wearables.unisa.edu.au

Najwytrwalsi maniacy do dzisiaj biegają w ciężkich hełmach po prawdziwych parkach. To żałosny finał marzeń o utopijnej wirtualnej rzeczywistości

Nie można stworzyć wirtualnej rzeczywistości. Nawet najlepszy trójwymiarowy model składa się z ograniczonej liczby wierzchołków, nawet najdoskonalszy hełm VR ciąży na głowie. Z drugiej strony nawet najpotężniejsza wirtualna broń nigdy nie zaciąży w naszych dłoniach.

Przebrzmiał już entuzjazm, który słychać było w relacji z targów ECTS w 1994 roku zamieszczonej w jednym z polskich pism o grach: „Nie mniej fascynująco prezentował się hełm wizyjno-ruchowy [...] Na targach prezentowano egzemplarz prototypowy, sprzężony ze specjalną wersją gry Doom. Nie jest to jeszcze realizacja Virtual Reality według klasycznej definicji, ale na pewno przybliża nas do wielkiego przełomu". To takie proste, prawda? Wystarcza nałożyć na oczy magiczne klapki, by znaleźć się w krainie z bajki.

Podobnie myśleli pionierzy awiacji. Wydawało im się, że skoro każde latające stworzenie wyposażone jest w parę skrzydeł, którymi na ogół szybko macha, to również człowiek, chcąc podbić przestworza, będzie musiał sobie takie skrzydła sprawić. Pomysł wydawał się oczywisty i powstało wiele prototypów ornitopterów, ale żaden z nich nie oderwał się od ziemi.

Pionierzy awiacji poszli jednak inną drogą. Skonstruowanie urządzenia latającego okazało się możliwe, jednak wymagało odkrycia tego, co naprawdę jest ważne, a nie tego, co wydaje się takie na pierwszy rzut oka.

Magiczne klapki na oczach to za mało, by znaleźć się w baśniowej krainie

Hełmy VR składają się z wielu elementów. Wbudowane słuchawki, stereoskopowe wyświetlacze i moduł przetwarzający ruchy głowy na sygnały wysyłane do komputera – to brzmi imponująco. Rzekome możliwości sprzętu robiły wrażenie na dziennikarzu: „przemierzasz okryte mrokiem korytarze w Ultimie... SŁYSZYSZ z lewej strony brzęk odsuwanej kraty... OBRACASZ GŁOWĘ i widzisz atakującego gigantycznego pająka... MACHASZ dżojstikiem niczym mieczem, rozpłatując ohydnego stwora na dwoje..."

Tyle teorii, z praktyką było gorzej. „Faktycznie gra się fajnie, choć bardzo szybko męczą się oczy, a wizjer niezbyt dobrze przylega do twarzy i trzeba się bardzo wpatrywać". Fragment innej relacji: „w wersji, którą zaprezentowała firma [Interplay], nie można było jeszcze sterować ruchami głowy". Doprawdy, drobiazg. Inne problemy to wystające niewygodne kable, zakłócenia wizji w miejscu schodzenia się ekranów i cena: 1600 dolarów.

Najzagorzalsi fani hełmów VR do dzisiaj nie pozbyli się złudzeń



VFX1: symbol ery fascynacji wirtualną rzeczywistością

Trudno stworzyć wirtualną rzeczywistość, szczególnie wtedy, gdy się ją traktuje dosłownie. Cóż bowiem przyjdzie nam z tego, że do woli obracamy głową, skoro cały czas stoimy w miejscu? Trudno sobie wyobrazić człowieka spętanego kilometrami kabli. Nawet gdyby taka technologia powstała i działała, napotkałaby nieprzekraczalną barierę w postaci najbliższej niewirtualnej ściany.

Szans na wirtualną rzeczywistość należy upatrywać w urządzeniach oddziałujących na prądy mózgowe. Niewykluczone, że w odległej przyszłości będzie możliwe takie odwzorowywanie rzeczywistości, jakie widzieliśmy w filmie Matrix.

Z drugiej strony warto dać szansę temu, co naprawdę istotne. Wyobraźnia sama tworzy iluzje – wie o tym każdy, kto choć raz poczuł się mieszkańcem Krypty w Falloucie, J. C. Dentonem w Deus Ex czy członkiem drużyny w Counter-Strike'u. Żeby się o tym przekonać, nie potrzeba hełmu ani innego wymyślnego sprzętu. VR jest w każdym z nas. ■



Ghost Train był jedną z nielicznych gier przeznaczonych na hełmy VR. Szybko odszedł w zapomnienie razem ze swoją platformą sprzętową



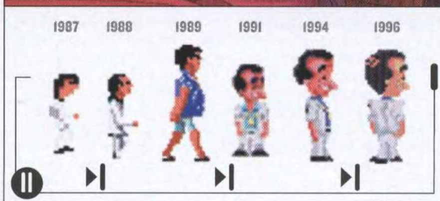
Jacek Wesołowski

Z VIP-EM NA KANAPCE

Al Lowe

Al Lowe stworzył tylko jedno dzieło, które zapisało się złotymi zgłoskami w historii gier komputerowych: jest dumnym ojcem podrywacza Larry'ego Laffera





ROZMOWA PRZEZ OCEAN

TS: Jak wymyśliłeś Larry'ego?
AL: Doszedłem do wniosku, że trzeba zacząć żartować na współczesne tematy. W tamtych czasach ukazywały się tylko gry płaszcza i szpady opowiadające o ratowaniu pięknych księżniczek. Kocham komedie i zawsze lubiłem ryzykowne dowcipy, pomyślałem więc, że innym graczom takie podejście też się spodoba.
TS: Czy możesz wreszcie ujawnić prawdę na temat czwartej części?
AL: Są różne wersje historii o zgubionym numerku, ale tylko jeden fakt: czwarta część Larry'ego nigdy nie istniała. Dzisiaj już nie pamiętam, czy wydanie piątej po trzeciej było chwytem marketingowym, żartem czy pomyłką, ale ludzie ciągle mnie o to pytają...
TS: Jaka jest twoja ulubiona przygodówka, której sam nie zrobiłeś?
AL: Oczywiście seria Monkey Island! Jest najlepsza.
TS: Czy to prawda, że największymi fankami serii o Larrym są kobiety?
AL: Może nie największymi, ale faktem jest, że praktycznie każda kobieta, która krytykowała którąś część Larry'ego, jednocześnie znała ją od podszewki i przeszła ją od początku do końca. Kobiety czują silną sympatię do Larry'ego, a liczba fanek tego fajtłapy wciąż mnie zaskakuje.
TS: Czy napiszesz jeszcze kiedyś grę komputerową?
AL: Miałbym nawet ochotę, ale raz na zawsze powiedziałem sobie: dość. Gdy Sierra zlikwidowała studio w Oakhurst, nastąpił też koniec swobodnej twórczości, więc nasze drogi się rozeszły. Ale magia tamtych radosnych lat przetrwała w starych grach!

W latach 1982 – 98 współpracownik słynnej firmy Sierra On-Line produkującej gry przygodowe. Zaczynał karierę od pisania programów edukacyjnych i prostych gier, potem był głównym programistą pierwszej części Police Questa i King's Questa III. Programowania nauczył się samodzielnie, zaś pierwsze gry tworzył – a jakże – w garażu. Zanim zaczął pracować dla Sierry, przez wiele lat kierował szkolną orkiestrą.

Tak naprawdę tylko jeden pomysł Ala Lowe'a przeszedł do klasyki. Jest nim Larry Laffer, podstarzały podrywacznieudacznik. Larry to lamer wcielony: niewychowany, niemodny, nieudolny kobieciarz odrzucany przez każdą ze swoich wybranek. Gry o Larrym charakteryzuje autoironia i duży dystans do frywolnej tematyki, a dzięki dobrodusznej w gruncie rzeczy osobowości głównego bohatera trudno doszukać się w nich klasycznego, męskoszowinistycznego świntuszenia. Można wręcz powiedzieć, że perypetie Larry'ego to okrutna kpina z wszelkiej maści ogierów o małym móżdżku i odpowiednio dużym mniemaniu o innych własnych organach.
Wbrew pierwszemu wrażeniu gry o Larrym nie należą do gatunku rozbieranek. Koniec końców nie oglądamy sobie „tych rzeczy", a kto spodziewał się śmiałych scen z gatunku XXX, ten srodze się zawiódł.

Przygodówki umarły. W porównaniu z sytuacją z początku lat dziewięćdziesiątych gry z tego gatunku sprzedają się słabo. Nawet Sierra, która dziesięć lat temu produkowała je masowo, dziś skupia się na zupełnie innych tytułach. Al Lowe złośliwie zauważa, że jeszcze kilka lat temu przeciętny gracz był bardziej inteligentny niż dzisiaj i dlatego lubił łamać głowę nad grą przygodową. Dziś przeważa rozrywka bardziej oparta na refleksie niż refleksji. Od trzech lat Al nie robi już gier. Gra w golfa, jazzuje i prowadzi stronę www.allowe.com.

DYSKOGRAFIA

1982	Dragon's Keep
1982	Bop-A-Bet
1982	Troll's Tale
1983	A Gelfling Adventure
1983	Winnie The Pooh in the Hundred-Acre Woods
1983	King's Quest II
1983	Mickey's Space Adventure
1984	The Black Cauldron
1985	King's Quest III
1986	Donald Duck's Playground
1987	Leisure Suit Larry 1: Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards
1987	Police Quest I
1987	Space Quest II
1988	King's Quest IV
1988	Leisure Suit Larry 2: Leisure Suit Larry Goes Looking for Love (In Several Wrong Places)
1989	Leisure Suit Larry 3: Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals
1990	The Laffer Utilities
1991	Leisure Suit Larry 1 VGA
1991	Leisure Suit Larry 5: Passionate Patti Does a Little Undercover Work
1993	Freddy Pharkas Frontier Pharmacist
1994	Leisure Suit Larry 6: Shape Up or Slip Out!
1995	Torin's Passage
1996	Leisure Suit Larry 7: Love for Sail!
1998	Leisure Suit Larry's Casino

MAŁY Z ALA UŻYTEK

W początku lat osiemdziesiątych Al Lowe tworzył programy użytkowe! Sierra wydała wówczas edytor tekstu Homeworld Speller oraz bazę danych Homeworld Filer. Na szczęście szybko wycofała się z tej działalności i skierowała Ala do bardziej pożytecznych zajęć.



Jakub Kowalski

POLSKA WERSJA OD PODSZEWKI

PL ARCANUM

Polonizacja wielkiej gry RPG zajęła aż pięć miesięcy

Byłem jednym z ponad trzydziestu członków zespołu pracującego nad tłumaczeniem słynnej gry RPG. Mimo trudu i męki przeżyliśmy wspaniałą przygodę!

ROZDWOJENIE JAŹNI

Nawet autorzy gry nie potrafili wyjaśnić nam niektórych nieścisłości. Oto jedna z nich

Ogry kontra orki

Na samym początku gry sterowiec, którym leci nasz bohater, atakują maszyny latające pilotowane przez... no właśnie. Przez kogo?

Jedne fragmenty dialogu mówią o orkach, inne o ograch. W intro przez moment widzimy tajemniczego pilota, ale jego strój i drgania kamery uniemożliwiają określenie, do jakiej rasy należy.



Skontaktowaliśmy się więc z autorami gry, ale nawet oni nie byli w stanie określić, którą z ras mieli na myśli! Dali nam wolną rękę przy wyborze winnych. Wybraliśmy więc orki... to znaczy ogry.

Schody zaczęły się już na etapie przygotowań. Po połączeniu wszystkich plików z angielskim tekstem spiętrzyła się nad nami góra 6 086 460 znaków – niemal sześć megabajtów tekstu, czyli ponad 3300 stron! Co za ilość!

Pierwszy krok to przetłumaczenie słownika gry, tak zwanego glosariusza. To zestaw terminów, wyrażeń, określeń i nazw własnych, dzięki któremu w przekładanych przez różne osoby partiach tekstu występują te same nazwy. Jednak niektóre kwestie sporne pozostały nierozstrzygnięte niemal do samego końca. Czy nazwa stolicy Arcanum – Tarant – powinna być odmieniana czy nie? Decyzja, że tak, zapadła o wiele za późno. W efekcie przejrzeliśmy i poprawiliśmy ponad połowę już przetłumaczonych tekstów.

Nazwy w glosariuszu podane były bez kontekstu, w jakim się pojawiają. Aby go ustalić, kilkakrotnie przechodziliśmy całą grę. W sprawach fachowych zasięgaliśmy rady na grupach dyskusyjnych, takich jak na przykład pl.misc.militaria, gdzie spotykają się miłośnicy broni pochodzącej z najrozmaitszych epok. Tam wyłożono mi całą systematykę zamków karabinowych i objaśniono enigmatyczną nazwę hełmu Pig Face Basset, która po polsku brzmi swojsko: psi pysk.

Niespodzianki sprawiały nam nawet całkiem proste przedmioty. Na przykład słowo charges odruchowo przetłumaczyliśmy jako ładunki. Spowodowało to małe zamieszanie podczas testów, bo w grze są to... baterie.

Podczas tłumaczenia nazwisk postaci podejmowaliśmy trudne decyzje. Czy ogr w polskiej wersji ma się nazywać Bloodfist czy też Krwawa Pięść? A jeśli Krwawa Pięść, to co zrobić z, dajmy na to, Mirandą Tears? Przełożyć na Łzawą Mirandę? A z Vegardem Moltenflow? Po długich dysputach zdecydowaliśmy się na polonizację przydomków oraz tych nazwisk, które są w oczywisty sposób powiązane z charakterem postaci i dobrze brzmią po polsku.

Niektóre niuanse Arcanum zaskoczyły nawet samych twórców gry

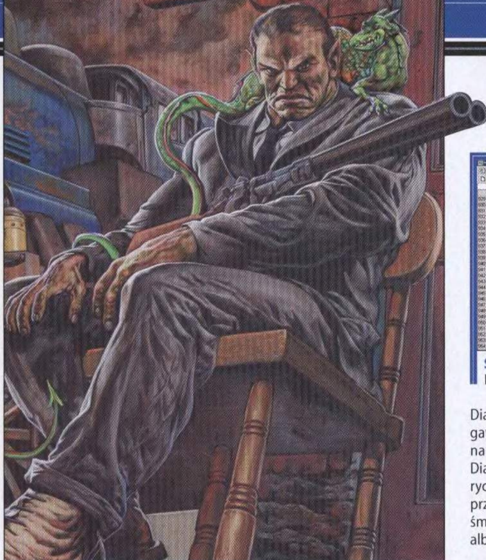
Podobny problem sprawiały nam nazwy ulic. Vermillion Street brzmi dobrze jako ulica Cynobrowa, ale Lion's Head Circle przetłumaczone na podniosłe Rondo Lwiej Głowy jest śmieszne, szczególnie że nazwę tę nosi wyjątkowo paskudny zaułek w biednej dzielnicy. Postanowiliśmy być konsekwentni, więc zostawiliśmy oryginalne brzmienie wszystkich nazw ulic i placów. W końcu nikt nie słyszał o ulicy Szerokiej w Nowym Jorku, podczas gdy Broadway brzmi już całkiem znajomo.

Bogactwo języka angielskiego ciągle dawało nam się we znaki. Przymiotniki określające zaczarowane przedmioty występują w ARCANUM w takim wyborze, że w pewnej chwili zabrakło nam polskich synonimów. Hexed, magick, arcane, mystic, charmed, mage's... Jak to tłumaczyć?! Po długich konsultacjach stworzyliśmy przedmioty magiczne, zaczarowane, czarodziejskie, zaklęte i przeklęte.

Nieoczekiwanym problemem okazały się nazwy czarów. Początkowo nie zwróciliśmy uwagi na to, że zwoje z zapisanymi zaklęciami noszą takie same nazwy jak czary z różnych szkół magii i przetłumaczyliśmy je dwa razy. Podczas końcowych testów wyszło na jaw,



Edytor dołączony do Arcanum jest niewygodny i pełen błędów. Chylimy czoło przed ludźmi, którzy za jego pomocą stworzyli cały świat

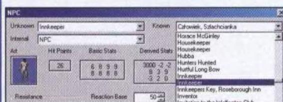


że nie pokrywają się polskie nazwy wielu zaklęć. To niedopatrzenie kosztowało nas masę czasu.

W Arcanum natknęliśmy się na przedmioty o zupełnie niesamowitych nazwach. Najlepszy przykład to Chapeau of Magnetic Inversion. Jego tłumaczenie na kapelusz magnetycznej inwersji zostało odrzucone jako śmieszne i nieprawdopodobne. Jednak po obejrzeniu przedmiotu w grze okazało się, że jest to gustowne nakrycie głowy połączone z kondensatorem wytwarzającym pole magnetyczne. Pierwsza propozycja okazała się strzałem w dziesiątkę.

Podczas prac mieliśmy też chwile, w których bez obaw puszczaliśmy wodze fantazji. Angielskie nazwy potworów były tak wymyślne, że z radością zapełniliśmy Arcanum hordami Burzowych Furii, Postrzępionych Łuczników, Adwokatów

TRANSSEKSUALNA REWOLUCJA W ŚWIECIE MAGII



Gdy pierwszy raz zawędrowaliśmy do Wichrowych Wzgórz, ujawniła się seria błędów związanych z płcią zamieszkujących Arcanum postaci. Wielu facetów okazało się kobietami, na przykład posterunkowy Owens spotkany po raz pierwszy był rozpoznawany jako Człowiek Strażniczka.

Problem dotyczył ponad 200 postaci, ale ujawnił się dopiero podczas polonizacji. W języku angielskim funkcje i zawody przeważnie nie odmieniają się przez rodzaje, przez co wpis Human Guard pasuje zarówno do mężczyzny, jak i do kobiety. Projektant Arcanum przewidział, że w innych językach trzeba je zróżnicować, ale zapewne nie powiedział tego osobom definiującym postacie na mapie. Sympatyczni Amerykanie, definiując Strażnika, sięgali po listę, znajdowali tam dwa wpisy Human Guard i wybierali dowolny z nich, nie wiedząc, że w innych językach wpisy te będą się różnić!

Pracujące równolegle ekipy lokalizacyjne z Niemiec, Francji i Hiszpanii również wykryły ten błąd. Jednak Sierra odmówiła sprawdzenia każdej z około ośmiu tysięcy postaci. Koledzy z innych krajów w oba pola Strażnika wpisali to samo wyrażenie. Po polsku brzmiałoby ono Strażnik(czka) i załatwiałoby sprawę, ale mało elegancko.

Zadaliśmy więc sobie nieco trudu i korzystając z faktu, że każda postać ma też osobno przypisaną płeć, napisaliśmy program porównujący ten parametr z wariantem płciowym zawodu i poprawiający błędne wpisy. Wysiłek się opłacił. Polskie Arcanum jako jedyne na świecie nie myli się w sprawach damsko-męskich.

Słownik wszystkich nazw i pojęć liczył ponad 2600 pozycji

Diabła czy innych Czarnych Plugawców. Na szczęście nie groził nam los kolegów tłumaczących Diablo II, w którym nazwy niektórych stworów są tworzone losowo, przez co gracze nieraz wybuchają śmiechem nad Żądzą Kręgosłupa albo Strzępem Wymiotów.

Nie ma tłumaczeń bezbłędnych. Nam również przytrafiło się kilka śmiesznych pomyłek. Zaczęło się od całkiem szykownego garnituru, który zupełnie niechcący nazwaliśmy podomką.

To był dopiero początek zabawnych błędów. Hand Cannon z działa ręcznego przeobraziło się w potworka o nazwie działko podręczne, która kojarzy się z walizeczką zabieraną przez podróżnego do pociągu.

Ogromną i zrozumiałą radość wśród graczy wzbudziła Shocking Staff, przetłumaczona na... porażającą laskę. Głowiąc się nad innym określeniem przy okazji tworzenia patcha do gry, szukaliśmy pomocy u bywalców jednego z kanałów ircowych. Nieszczęsna laska przechodziła kolejne metamorfozy. Najpierw w przypływie dobrego humoru przekształcono ją w szokującą laskę, co uznaliśmy jednak za krok wstecz. Nasi konsultanci tarzali się ze śmiechu, gdy laska rażenia zmieniła się w laskę masowego rażenia. Ostatecznie wybraliśmy kostur porażania. Pozostałych staffów nie przerabialiśmy na kostury w obawie przed nową epidemią śmiesznych nazw.

Po wielu testach gra wreszcie trafiła do sklepów. Okazało się, że tylko kilka błędów umknęło naszym testerom, zaś gracze polską wersję Arcanum przyjęli przychylnie. Praca nad tłumaczeniem była ciężka, ale satysfakcja z jej dobrego wykonania przewyższa nawet uczucie tryumfu, które ogarnęło mnie po ukończeniu tej znakomitej gry. ■

Z NOGĄ W DRZWIACH

Testowanie gotowej gry byłoby męką, gdybyśmy nie skorzystali z GameHacka

Punkty na zawołanie

Tester ma za zadanie przejść całą grę i wyłapać wszystkie błędy w tłumaczeniu. Z myślą o tym autorzy z reguły ukrywają w niej tryb, w którym nasza postać jest nieśmiertelna. Jednak w Arcanum żadnych ułatwień nie ma. Pomogliśmy więc sobie sami.

GameHack 2.0
FFF294FD ARCANUM.EXE Addresses: 4

Address	Value
010BA398	3539
010BBD00	3539
034F22A8	3539
0361B754	3539

Użyliśmy programu GameHack, który przechwytuje i zmienia wartości zapisywane w pamięci komputera. Zaczęliśmy od rozmnożenia gotówki. Odnaleźliśmy cztery miejsca w pamięci przechowujące wartość równą liczbie sztuk złota, jaką ma nasza postać.

GameHack 2.0
FFF294FD ARCANUM.EXE Addresses: 1

Address	Value
0361B754	3538

Tylko jedno z nich było tym właściwym. Wyrzuciliśmy w grze jedną sztukę złota i sprawdziliśmy, które miejsce zmieniło wartość o jeden. Znaleźliśmy podejrzanego! Gdy wpisaliśmy w to miejsce wartość 65 000, nasz bohater stał się najbogatszym człowiekiem w całym Arcanum.



Ale bogactwo nie gwarantuje zwycięstwa w walce. Niestety cechy bohatera są zakodowane i nie da się ich tak prosto zmieniać. Nie zakodowano jednak liczby punktów, które dostajemy przy awansie na wyższy poziom. Znaleźliśmy ją w pamięci i tak jak w wypadku pieniędzy wpisaliśmy największą wartość. Takiemu mocarzowi nikt nie podskoczy!


Sam E. Swoyaki

BEZ JAJ ŚWIAT BY SIĘ ZEPSÓŁ (KUREKTA, NIE POPRAWIAĆ!)



Nawet gracze marzą o elektrycznych owcach, dlatego zamieszczamy poniżej szczególny horoskop autorstwa zaprzyjaźnionego astrologa. Do dwunastu razy sztuka!

Waga

23.09–24.10

Widziałeś człowieka, który w sklepie uważnie studiuje wymagania sprzętowe gry, a potem namolnie wypytuje o nieważne szczegóły? To Waga. W co grać? Waga zadaje sobie to pytanie kilka razy dziennie. Wenus, patronująca Wadze od początku panowania Słońca w tym znaku, przebywa teraz w sąsiednim Skorpionie. Najlepiej zagraj w Soldier of Fortune II, by poczuć krew, pot i łzy. Jowisz, życzliwie patrzący z królewskiego Lwa, wręcza Ci sztandar z napisem Honor i Ojczyzna. Rozszerzaj wpływy w Europie Universalis II!

12 października wchodząca w ruch wsteczny Wenus zrobi Ci psikusa. Przestaniesz być wyczulony na urodę gry. Nie przeszkodzi Ci nawet


Jabba: waga ciężka

grafika z The Troma Project. Niestety Mars w Pannie w nieżyczliwym aspekcie z Saturnem w Bliźniętach będą działać jak gaz i hamulec w jednym. Daruj więc sobie Colina 2. Chyba że będzie konkurs na najładniejsze dachowanie.

Obchodzący urodziny między 15 a 24 października będą pierwszy raz w życiu mile zaskoczeni prezentami: Doomem III i Pac-Manem LXI.

DUKE NUKEM FOREVER
Karta rejestracyjna

Wypełnij w celu zapewnienia lepszej pomocy technicznej, prawnej i ochrony osobistej w razie spotkania z policją. Wypełnioną kartę wsuń do kieszeni trzeciego łysego faceta w skórzanej kurtce na prawo od naszego stoiska z legalnym softem.

Nazwisko (może być fałszywe):...............
Imię (może być ksywa):......................
Posiadany komputer (poniżej P4 - daruj sobie):...P70...........
Adres:...CHYBA SOBIE DARUJĘ.....

Pieć: (M)/K
Wiek:..1X.....
Wzrost:..190..cm
Waga:...86...kg

Najlepszy wynik na siłce
- ☐ nie chodzę, bo jestem za słaby
- ☐ chodzę, bo jestem za słaby
- ☐ dwanaście tabletek i dziewięć zastrzyków
- ☐ wycisnąłem raz z takim rozmachem, że sztanga dała w sufit
- ☐ śp. Lewar to przy mnie anemik
- ☒ inne: NIE MAM CZASU, GRAM

Czy w domu jest alarm
- ☐ nie ma, ale mogę zrobić. Alarm! Alarm!
- ☐ jest, ze sznurka i garnków, wiązany do klamki
- ☐ jest, oto kod:..............
- ☒ inne: NIE MA, WYSTARCZY MANNY, MÓJ PAJĄK. MIESZKA NAD DRZWIAMI...

Czy w domu jest pies
- ☐ jest
- ☐ nie ma, zaginął w okolicach budki z chińszczyzną
- ☐ nie ma, zeżarł go Cthulhu
- ☐ nie ma, zeżarł go kot kupiony od Saszy
- ☐ Święty!... tu nie ma żadnego psa!
- ☒ inne: JEST! WŁAŚNIE CZYTA MI PRZEZ RAMIĘ

Co pies lubi
- ☐ Pedigree Pal
- ☐ surową wątrobę
- ☒ inne: GRYŹĆ KULKI Z ŁOŻYSKA, GONIĆ LUDZI I ZAKOPYWAĆ ICH W OGRÓDKU, GRAĆ W COUNTER-STRIKE'A

W jakich godzinach pracujesz/jesteś w szkole
- ☐ od... do...
- ☐ jestem bezrobotny/mam wakacje pracuję w domu
- ☒ inne: NIE MAM CZASU NA PIERDOŁY, GRAM!

Ile czasu spędzasz przy grach komputerowych
- ☐ gram po 12 godzin dziennie: 10 minut gry, zwieszka, 10 minut na restart
- ☐ gram po 8 godzin dziennie: 10 minut grania, zwieszka, 10 minut na restart, 10 minut na czacie/irc-u/w usenecie
- ☐ nie mam czasu grać, ściągam kolejną najnowszą gierkę w ISO albo ją wypalam
- ☒ inne: GRAM BEZ PRZERWY - WŁAŚ- NIE PYKAM NA GBA

W jaki sposób zdobyłeś ten produkt
- ☐ kupiłem na giełdzie
- ☐ przez zamówienie internetowe, adres:.................. (np. http://www.igrysaszy.ru)
- ☐ ściągnąłem z wareza
- ☐ przegrałem od kumpla z osiedla
- ☐ odebrałem siłą młodzieżowu kolędze
- ☒ inne: ZWĘDRIKEM Z WASZEGO STOISKA........

Co wpływa na Twoją decyzję o zakupie produktu
- ☐ łatwy dostęp do cracka
- ☐ szczery uśmiech sprzedawcy
- ☐ opinie duchów przodków
- ☐ wersja na polskim języku
- ☒ inne: OPINIA GIMPLI I WASZA NIEUWAGA.

Z jakich usług internetowych najczęściej korzystasz
- ☐ strony z warezami
- ☐ pirackie grupy dyskusyjne
- ☐ e-maile (z prośbą o cracka)
- ☐ chat erotyczny
- ☐ kanał ircowy #warez-pl
- ☒ inne: NIE KORZYSTAM - ZEPSUŁEM SWÓJ INTERNET!

Tę kartę rejestracyjną znaleźliśmy koło pobliskiej giełdy komputerowej. Jak widać, dbałość o poziom obsługi staje się też mottem piratów. W dodatku wydają gry, których domaga się klient, nawet jeśli jeszcze ich nie ma


Kamila, nieśmiałego nastolatka z Bukwi, fascynuje Zoo Tycoon

Dwugłos eggspertów

Nieznane gwiazdy życia publicznego kreślą portret gracza na podstawie obrazka, który przysłał do redakcji Czytelnik. Dziś wypowiadają się Ewa Greenspam, przewodnicząca związku ekologów Zielony Beton, oraz Lucjan Zażywny, prezes organizacji humanitarnej Godność Lucka.

EG: Autor ilustracji jest psychopatą. Dręczenie zwierząt najwyraźniej sprawia mu rozkosz. Strzałka niedwuznacznie wskazuje lwa, który szuka odosobnienia za budką, aby ukradkiem zaspokoić tam swą potrzebę fizjologiczną. Jednak natarczywe oko sadystycznego gracza nawet w tym ustronnym miejscu nie daje mu spokoju!

LZ: Autor ilustracji jest psychopatą. Widać, że dba tylko o zwierzęta, za nic mając elementarne potrzeby ludzi. Kilka lwów ma dla siebie ogromny teren, a nawet jeziorko, podczas gdy masa ludzi tłoczy się w wąskich alejkach. Bydlęta obserwują ludzi zza bezpiecznego ogrodzenia, podczas gdy tych ostatnich nic nie chroni!

GRA SIMSONA
W TYM NUMERZE: SOLDIER OF FORTUNE II



POWODY POWROTU • ŹRÓDŁA GIER • DO KOGO PISZEMY



Z oczywistych powodów Top Secret nie otrzymał jeszcze żadnych listów, dlatego odpowiedzieliśmy na różne listy, które przypadkiem wpadły w nasze ręce bądź też zostały podłożone pod wycieraczkę przez nieznanych sprawców. Prosimy o więcej!

MACKA ZNIENACKA

Nie wiedziałem, że pojawi się nowe pismo, i dlatego nie wysyłałem listu do jego redakcji. Uważam to za racjonalne zachowanie. Dlaczego więc to, czego nie napisałem, znalazło się na łamach? **Zdziwiony**

Staramy się reagować szybciej niż konkurencja. Informując o grach, opieramy się wyłącznie na faktach. Ale tym razem, przeczuwając Twą głęboko zinternalizowaną chęć wypowiedzi na łamach, odstąpiliśmy od tej nienaruszalnej skądinąd reguły. Mamy nadzieję, że nam wybaczysz.



HISTORYCZNY PROBLEM

Mam problem: mój magnetofon od ZX Spectrum+ od pewnego czasu wciąga taśmę, pozbawiając mnie w ten sposób najlepszych gier z od lat gromadzonego zbioru. Czy możecie wskazać mi zaufany serwis techniczny w Kielcach?
Krzysiek z Kielc

Świat się zmienia, a my z nim. Już przed przerwą w wydawaniu Top Secretu byliśmy pismem poświęconym głównie grom na pecety z lekką domieszką tematów konsolowych. Teraz zaś skupiamy się wyłącznie na pecetach. Wydaje nam się bowiem, że tematyka komputerów ośmiobitowych, choć atrakcyjna (o czym świadczy serwis http://c64.nostalgia.pl/), jest już jednak nieco przebrzmiała. Oczywiście rozumiemy, że niektórzy uznają tę tezę za zbyt śmiałą. My jednak zamierzamy się trzymać obranego kursu. A magnetofon oddaj do serwisu domowej elektroniki. Trzymamy kciuki.



GRUPA DOCELOWA

Mam pięć lat. Jestem fanem strzelanin i w Quake'a III jestem najlepszy w całym przedszkolu. Słyszałem, że Top Secret ukazywał się, jak mnie jeszcze nie było. Czy mogę zostać waszym świadomym czytelnikiem, nie wiedząc, co było w poprzednich odcinkach?
Michaś z III gr. Państwowego Przedszkola nr 13 im. Ofiar pomordowanych przez zbrodnicze reżimy faszystowskie i komunistyczne w Kaliszu

Szczęśliwie nie jesteśmy serialem wenezuelskim i każdy nasz numer stanowi zamkniętą całość. Dręczy nas tylko obawa, czy wysublimowane wywody nacechowane głębią przemyśleń, przesycone schopenhauerowską retoryką, cokolwiek przeintelektualizowane i zabarwione nutą pythonowskiej ironii będą dla Ciebie atrakcyjną lekturą. Jeśli tak, witamy w klubie!

LIST MIESIĄCA

ZARAZ WRACAM

Sześć lat temu obiecaliście, że będzie lepiej i bezczelnie zniknęliście z rynku. Teraz wracacie. Przypomina mi to historię o mężu, który wyskakując na chwilkę po papierosy, wraca po paru latach. Co macie na swoje usprawiedliwienie? **Agata z Błędowa**

„Wyobraź sobie, kochanie, że porwali mnie talibowie!". Najkrótsze wyjaśnienie brzmi: tak się jakoś porobiło. Nie do końca się jednak pomyliliśmy! Nowe pismo jest takie, jakie sobie kiedyś wymarzyliśmy. Ma dużo stron, lakierowaną okładkę, dwa krążki z pełną wersją i mnóstwem bonusów, jest poukładane i jeszcze Was zaskoczy.

OFERTA HANDLOWA

Słyszałem, że dołączacie gry do pisma. Mam do zaoferowania same nowości, 20 złotych za płytkę, 20% rabatu za zamówienia hurtowe powyżej 1000 sztuk, 5% rabatu dla osób z kartami stałego klienta, kolorowy nadruk za podpisanie umowy długoterminowej. Wchodzicie? **Kazek (numer stoiska na giełdzie do wiadomości redakcji)**

Działamy w nieco innych segmentach rynku, dlatego postanowiliśmy jednak nie skorzystać. Jeśli szukasz niezawodnego odbiorcy, zadzwoń pod numer 997. Biorą każdą ilość i to własnym transportem!



PSEUDO NI MA

Gdzie się podziali starzy autorzy? Skąd wytrzasnęliście tych szmaciarzy? Kiedyś w qltowych pismach, takich jak Top Secret czy Gambler, pisały same sławy: Alex & Gawron, RooS, Sir Haszak, Zgredaktor czy Zooltar. Teraz pojawili się jacyś lamerzy: kto to jest Tadeusz Zieliński, Kamil Ruszkowski czy ten tam Dariusz Michalski? Zatrudniacie ludzi zupełnie nieznanych w branży, pewnie z ulicznej łapanki. Mam nadzieję, że przeszkoliliście ich w używaniu myszy. **Dinozaur**

Wypraszamy sobie! Mieliśmy tygodniowe zgrupowanie kondycyjne w ośrodku przygotowań olimpijskich w Cetniewie. Kadra zapoznała się z teorią gier, wstępnie rozdzieliliśmy też role w drużynie. Wszyscy z dużą wprawą używamy klawiatury do wbijania gwoździ. Kierownik, jak nas zobaczył, to od razu powiedział: ci ludzie to prawdziwe nieoszlifowane diamenty. Za kilka lat pozna ich cała Polska!



BRUDNY HARRY

Kupiłem grę Harry Potter i kamień filozoficzny, bo jestem fanem Harry'ego Pottera i przeczytałem w innych pismach, że jest bardzo dobra. Ale to jakaś tragiczna pomyłka! W dodatku nie jest strzelaniną FPP. Czy mogę liczyć na zwrot pieniędzy? **Potteromaniak**

Przecież 3,5 miliona klientów na całym świecie nie może się mylić! No, góra jeden raz. A że właśnie padło na grę o Potterze? Masz pecha. Ale kto Ci powiedział, że to strzelanina FPP?! Na zwrot pieniędzy nie licz, chyba że płytka CD z grą miała wadę fizyczną w chwili zakupu. Jednak skoro zdążyłeś się rozczarować, obawiamy się, że masz podwójnego pecha.

WSPÓŁPRACA Z CZYTELNIKAMI • KRYTYKA MILE WIDZIANA

OJCIEC SUKCESU

Wiem, że sukces ma wielu ojców, ale kto w największym stopniu przyczynił się do powrotu na pisma na rynek? Matka

Trudno ukryć, że największe zasługi położyło tu wydawnictwo Bajtek. Gdyby nie zamknięcie pisma, nigdy nie udałoby się nam go powtórnie wprowadzić do sprzedaży. Serdecznie pozdrawiamy!



KOOPERACJA

Na internetowych listach dyskusyjnych pojawiły się opinie, że chcecie, by gracze w dużej części współtworzyli nowe pismo. Mam w związku z tym dwa pytania. Po pierwsze: kto was będzie czytał, skoro wszyscy będą pisać? Po drugie: czy nie uważacie, że to bezczelność i lenistwo umysłowe tak wykorzystywać graczy, żeby pracowali za was i jeszcze brać za to pieniądze? Polemista

Top Secret ma być dobrem wspólnym redaktorów i graczy dostosowanym do preferencji graczy. Dlaczego nie redaktorów? Jedno drugiemu nie szkodzi, a nawet gdyby, to Czytelnik i tak jest górą. Może bowiem pójść sobie do innego pisma, podczas gdy pójście sobie miesięcznika do innego Czytelnika to operacja porównywalna z przesuwaniem platformy wiertniczej nad nowe złoża. Wierzymy, że Top Secret będzie czytany chętnie i uważnie: my czytamy to, co piszemy, i jesteśmy przekonani, że czynią to uczestnicy list dyskusyjnych, zatem czytać nas będą wszyscy. Ooops, właśnie odkryliśmy część tajnego planu, którego mieliśmy nigdy nie ujawniać, a który miał nam zapewnić ostateczny sukces.

A co do lenistwa: chętnie byśmy nic-nie-robili, bo to umiemy najlepiej. To miłe zajęcie, ostatnio coraz popularniejsze, ale podobno marnie płatne. Dlatego będziemy zgłaszali pomysły i analizowali te podsunięte przez Was. Nie uważamy za byty zamknięte ani Top Secretu jako całości, ani każdego tekstu z osobna. Wszystko podlega ocenie, uzupełnieniom i w efekcie zmianom. Dlatego stworzyliśmy w internecie fora dyskusyjne ułatwiające wymianę myśli. Do nas należy uporządkowanie wypowiedzi, wyciągnięcie wniosków i podanie ich w formie przyjemnej w odbiorze. Zapraszamy na naszą stronę: **www.top-secret.pl**



GRY SZKODZĄ

Jedna z bliskich mi osób spędza godziny na graniu, argumentując, że to wspaniała i pouczająca rozrywka. Druga osoba uważa, że to strata czasu, a w dodatku szkodzi zdrowiu. Kto ma rację? Stefan

Zależy nam, by ludzie grali jak najwięcej. Powinniśmy więc odpowiedzieć jak przedsiębiorca budowlany zapytany przez pracownika, czy praca przy azbeście szkodzi: nie rozmawiałem z nikim, kto by na to zmarł.
Ale nasz legendarny obiektywizm każe nam powiedzieć, że jeśli to Ty godzinami relaksujesz się przed monitorem, to gry komputerowe wyrabiają koordynację ręka-oko, uczą podejmowania szybkich decyzji, pomagają opanować języki obce i rozładowują napięcie. Dzięki nim znajdujesz się w sytuacjach, o jakie trudno w rzeczywistym życiu. Jeśli to jednak Twoja małżonka okupuje godzinami komputer, ostrzegamy, że długotrwałe przesiadywanie prowadzi do zwyrodnień stawów, znacznego pogorszenia wzroku oraz rozpadu więzi rodzinnych i koleżeńskich. Nie wspominając o wypaczeniu umysłu. Jeśli nie interesuje się historią, dodaj, że już w trzecim tysiącleciu przed naszą erą wódz sumeryjski Gilgamesz ostrzegał przed szkodliwością gier. Jednak swą rozprawę zapisał najwcześniejszą, piktograficzną formą pisma klinowego i nikt nie potrafi jej odczytać.

KRÓTKA PIŁKA

Inne wiodące pisma poświęcają recenzjom najgłośniejszych gier po cztery, a nawet pięć stron. Tymczasem Top Secret – najwyżej jedną. Skoro tak niewiele macie do powiedzenia, mogliście sobie oszczędzić powrotu na rynek. Sfrustrowany miłośnik długich wywodów

Nasze werdykty, czyli recenzje gier, są krótkie, bo szanujemy nasz wspólny czas. Obowiązuje w nich zasada: minimum słów, maksimum treści. Dlatego werdykt polega tylko na przedstawieniu argumentów przemawiających za grą i przeciwko niej. Nie opowiadamy historii świata od wypędzenia z raju Adama i Ewy, nie opisujemy doznań recenzenta przy rozbieraniu pudełka z folii, nie radzimy, jak kliknąć myszką, by strzałka kursora była podkręcona. Kilkakrotnie obszerniejsze, ale równie konkretne prezentacje najlepiej zapowiadających się gier znajdziesz w dziale Raport.



KRYTYK SIĘ NIE BOI

Jesteście beznadziejni: macie beznadziejny papier, beznadziejne teksty pisane przez beznadziejnych autorów, beznadziejne podpisy pod ilustracje i beznadziejne odpowiedzi na listy. Ale po co ja to piszę? Wiem, że i tak tego nie wydrukujecie! Józef Beznadziejny

Na szczęście nie wszyscy są beznadziejni, Józefie! Z pewnością udowodnimy to jeszcze w którymś numerze. Dziękujemy za życzliwą i konstruktywną krytykę. Zawsze znajdziemy na nią miejsce na łamach.



UTRACONY NAPĘD

Napęd CD-ROM 52x w moim komputerze przestał działać po instalacji Windows 98. Sprawdzałem go pod DOS-em – działa. Sprawdzałem na komputerze u kolegi – też działa. Podobnie jak w kilku innych komputerach znajomych. A u mnie nie! Czy możecie mi powiedzieć coś podtrzymującego na duchu? Załamany Damian

Z naprawą komputera na odległość jest jak z leczeniem: istnieje duża szansa, że się nie zaszkodzi i jeszcze większa, że się nie pomoże. Objawy wskazują na kłopoty ze sterownikami. Proponujemy zainstalować w plikach autoexec.bat i config.sys sterowniki CD–ROM-u do DOS-a. Windows przy uruchamianiu je wyłącza. To czasem pomaga systemowi w uświadomieniu sobie obecności napędu. Jeśli to się nie uda, czeka Cię niestety powtórna instalacja systemu. Współczujemy!
PS By podtrzymać Cię na duchu, zdradzę Ci, że jeden mój znajomy zatrudniony w redakcji dużego pisma o grach ma w domu CD-ROM 4x. W dodatku ten jego złom nie czyta nawet płyt CD-RW. Pan redaktor od dawna stara się powiesić z tego powodu, ale nie znalazł odpowiednio wytrzymałego sznura. Mam nadzieję, że teraz czujesz się już troszkę lepiej.



KIERUNEK BERLIN

Przepraszam, że tak bez wstępów, ale sprawa jest pilna, a do tego piszę lewą ręką, bo prawą mam zajętą. Gram bowiem nieprzerwanie już szósty dzień w Defendera, doszedłem do 96 poziomu i nie mogę przejść dalej. Co robić? Strzelec z wyborową

Tak daleko nie doszliśmy, ale nasze dotychczasowe doświadczenie podpowiada, że warto lecieć cały czas w prawo i strzelać. To zazwyczaj pomaga.

NASTĘPNE SPOTKANIE: 29 PAŹDZIERNIKA O SZÓSTEJ RANO

– Za tydzień doktor powie... tak kończył się skecz o lekarzu, który zszedł na psy w Muppet Show. Z wprawą jasnowidza my też przedstawiamy to, o czym opowiemy już za miesiąc

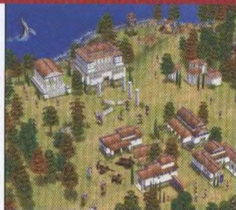
TAPETA



Przyjrzymy się bacznie grze Tomb Raider: Angel of Darkness, a właściwie jej bohaterce. Elektryzuje nas bowiem fakt, że Lara przeszła operację plastyczną, która wygładziła jej rysy twarzy i uwypukliła ważne części ciała.
Nowy engine, nowa Lara, nowe przygody. Bardziej realistyczne (koniec pojedynków z dinozaurami), mroczniejsze (kto wyłączył światło?) i wymagające więcej skradania niż strzelania (ale bohaterka nie straciła pozwolenia na broń). Pokażemy najpiękniejsze ilustracje z nadchodzącej gry, w której Lara będzie znacznie dojrzalsza i bardziej pociągająca. Oczekiwanie zaczyna nam się dłużyć!

RAPORT

Tajna i niedostępna wersja alpha gry Age of Mythology prosto z Microsoftu trafiła w nasze ręce. Przedstawimy ją ze szczegółami. Opiszemy każdą z kultur: silne strony, bogów, jednostki i budynki oraz najważniejsze wynalazki, które ułatwiają gromienie wrogów.
Najmocniejszą stroną poprzedników Age of Mythology był tryb dla wielu osób, więc dużo miejsca poświęcimy zmaganiom w sieci. Opiszemy, jakie naszym zdaniem będą najciekawsze strategie każdej z cywilizacji. Przedstawimy perspektywy rozwoju naszego państwa, jak również zastanowimy się, w które wynalazki warto będzie inwestować, a które okażą się bezużyteczne. Kluczową rolę w Age of Mythology mają grać bóstwa, przedstawimy więc wady i zalety różnych wyznań.
Przede wszystkim zaś napiszemy o naszych pierwszych wrażeniach.



Obejrzymy starożytne budowle, z których do dziś zachowały się tylko ruiny

WERDYKT



Hitman chciał uciec od ciągłych zleceń. Ale praca szybko go dopadła

Trafimy w sedno. Wersja beta Hitmana 2 wzbudziła nasz niepokój, bo mało w niej było nowinek. Teraz ostatecznie ocenimy innowacyjność twórców.
Nie prześlizgniemy się też po temacie, oceniając najnowszą symulację hokeja z EA Sports, czyli NHL 2003. Z zapowiedzi wynika, że twórcy celowali w okienko. Sprawdzimy, czy trafili.



Mariusz Czerkawski zdobywa punkty już w barwach Montreal Canadiens

PORADNIK



A mury runą, śpiewał bard, nie dodając jednak, że konieczne będą w tym celu katapulty



Rozświetlimy mroki średniowiecza w Medieval: Total War. Ile kosztuje wolność doży? Jak zdobywać zamki? Życie w dawnej Europie pełne jest zagadek, które rozwiążemy w poradniku. Znajdzie się w nim między innymi szczegółowa mapa Europy ze wszystkimi prowincjami uwzględniająca wysokość dochodów, specjalne oddziały, premie dla jednostek oraz surowce. Przedstawimy także sposoby prowadzenia bitew i oblężeń, a także zalety różnych rodzajów broni.

STOPKA REDAKCYJNA



pierwszy polski magazyn o grach założony w 1989 roku

Redaktor naczelny:
Aleksy Uchański
Redaguje zespół:
Marek Bartosiewicz
Wiktor Cegła
Anna M. Gidyńska
Jakub Kowalski (red. merytoryczny)
Dariusz J. Michalski (red. merytoryczny)
Michał Nowakowski (red. merytoryczny)
Krzysztof Papliński
Marcin Perłowski (grafika)
Kamil Ruszkowski (webmaster)
Wojciech Setlak (z-ca red. nacz.)
Maciej Simiński
Marta Stanisławczyk (grafika)
Romuald Wawrzyniak (CD-ROM)
Jacek Wesołowski
Piotr Wojtania (CD-ROM)
Tadeusz Zieliński
Korekta:
Maria Lipszyc
Redaktor techniczny:
Marcin Góral
Projekt graficzny:
Piotr Grzybowski, Piotr Piecko, Jürgen Thies, Marta Stanisławczyk
Adres redakcji:
TOP SECRET
Al. Jerozolimskie 181, 02-222 Warszawa
Http: www.top-secret.pl
E-mail:
tajne@top-secret.pl
Telefon:
(0 prefiks 22) 608 41 13
Faks: (0 prefiks 22) 608 42 93
Prenumerata przez internet (cały świat): www.ruch.pol.pl
Egzemplarze archiwalne tel. 608 40 02

NAKŁAD KONTROLOWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY

Wydawca:
Axel Springer Polska Sp. z o.o.
członek Izby Wydawców Prasy i Związku Kontroli Dystrybucji Prasy
Adres:
02-222 Warszawa, Al. Jerozolimskie 181, Ochota Office Park
Recepcja tel. 608 41 00

Prezes Wydawnictwa:
Wiesław Podkański
Dyrektor Generalny:
Florian Fels
Dyrektor Wydawniczy:
Marcin Przasnyski
Dział Reklamy:
Dominik Tzimas (Dyrektor), Piotr Roszczyk, Cezary Żelazowski tel. 608 41 15/18
Dział Public Relations:
Marzena Daszkiewicz (Dyrektor) tel. 608 41 02, Aneta Pacuszka tel. 608 41 79
Dział Promocji:
Agnieszka Kamola (Dyrektor) tel. 608 40 66, Dariusz Kołtko tel. 608 42 63
Sponsoring:
Marianna Dąbkowska tel. 608 41 76, Blanka Muraszew tel. 608 40 88
Dział Kolportażu:
Janusz Snarski (Dyrektor) tel. 608 40 01
Produkcja:
Elżbieta Garncarczyk (Dyrektor) tel. 608 41 44
Księgowość:
Janusz Bąk tel. 608 40 30
Druk:
WINKOWSKI Sp. z o.o., Piła tel. (067) 212 76 16

WYCHODZIMY Z UKRYCIA, WYŁAŹCIE I WY!

Podaj cegłę

Nawet z daleka widać jak na dłoni, że nowy Top Secret z roku 2002 nie ma wiele wspólnego z pismem, które odeszło lat temu sześć. Co za ulga!

Stary dobry Top Secret był samotnym płomykiem w nieprzeniknionej ciemności, którą przez lata pomału wyparło oślepiające światło z tysiąca lamp. W takiej sytuacji, tworząc nowy magazyn, nie chcieliśmy zapalać kolejnej świeczki, lecz raczej założyć ciemne okulary, by odzyskać utraconą zdolność widzenia. Nie ma powrotu do starej formuły – to było jasne od samego początku prac nad nowym pismem. Tak, tak, zupełnie nowym pismem, z przejrzystą, wyraźną koncepcją, rządzonym zasadami zdrowego rozsądku i z silną świadomością wspólnej sprawy.

Kiedyś zapytano dwóch robotników pracujących na wielkiej budowie, czym się zajmują. Jeden stwierdził: noszę cegły z tamtego końca placu i układam tu przy rusztowaniu. Drugi na to samo pytanie odpowiedział: buduję świątynię, która przetrwa tysiące lat.
Historyjka ta zdobiła poczekalnię jednej ze znanych niegdyś firm – dużej, dumnej, bogatej i traktującej z góry takich jak ja interesantów. Nudziłem się tam któryś już raz, czekając na audiencję u Ważnego Człowieka, którego wziąłem na cel jako potencjalnego inwestora w projekcie gry komputerowej – to mógł być hit! Świat nigdy jej nie pozna, bo do rozmowy nie doszło. Zresztą firma dawno nie istnieje (jej nazwa nie ma żadnego znaczenia), ale dobrze się stało, że błyskotliwe sentencje, zamiast zdobić gabinety prezesów, zawisły właśnie w poczekalni.

> Nie wojna koncernów, tylko tęsknota za szlachetną przeszłością sprawiła, że Top Secret znów ujrzał światło dzienne

Top Secret przez ostatnie parę lat też był historią i to jej chlubną częścią. Nie moja to jednak zasługa. Ostatni tekst opublikowałem w nim z górą dziesięć lat temu, wiosną 1992 roku. Spod mojej ręki wyszło zaledwie dziewięć pierwszych numerów – zbyt mało, aby uformować tkankę pisma, które było pionierskie aż do bólu. Dopiero nowy zespół (nazywający sam siebie zepsół; trudno o bardziej trafne określenie) stworzył Top Secret takim, jaki zapadł nam w pamięć.
Ja w tym czasie życzyłem mu jak najgorzej, bo tak było przecież w modzie. Atarowcy nie znosili commodorowców, zgodnie olewali spectrumowców, a wszyscy po równo gardzili amstradowcami. Redakcje także nie bardzo się lubiły, chociaż daleko, o, jak daleko było wtedy do dzisiejszych wojen z wytykaniem palcami, waleniem po nazwiskach i wyzywaniem od volksdeutschów. Szacunek dla wzajemnej godności nie pozwalał napisać o tamtych mniej delikatnie niż „konkurencja", co i tak uruchamiało lawinę wątpliwości, czy aby przystoi zaczepiać tę drugą stronę.
Mimo to chłopaki budowały świątynię. W szalonych tekstach widać było żelazną, chociaż nie wysłowioną regułę: dobra zabawa, kupa śmiechu, jajca przy każdej okazji. Abstrakcyjny humor, zdrowa radość i czasami coś na temat gier, choć niekoniecznie – taki właśnie był Top Secret, jakim go pamiętamy.
Dzisiaj, niestety, nie miałby szans. Zbyt wiele czasu minęło i zbyt wiele się wokół nas zmieniło. Gdy ukazał się pierwszy numer, jesienią 1989 roku (nastolatków zapewniam, że było to już długo po stanie wojennym, w pierwszym roku wolności, gdy do władzy doszła Solidarność), Top Secret już przez sam fakt swojego istnienia był okrutnie awangardowy. Dzisiaj trudno uwierzyć, że można było wówczas wydawać w stutysięcznym nakładzie czasopismo o czymś, co w pewnym sensie nie istniało! Gier próżno było szukać w sklepach, nie funkcjonowały jako towar, nie były chronione prawem, czyli oficjalnie ich nie było. Ale gdyby ludzie nie grali, to nie czytaliby czasopisma o grach. Trudno zaakceptować dzisiaj fakt, iż sukces prasy komputerowej i ogromne tempo rozwoju informatyki w Polsce zawdzięczamy właśnie piractwu. Nie popieram piractwa, ale nie potępiam korsarzy. Bez swobodnego dostępu do software'u w latach dziewięćdziesiątych bylibyśmy teraz słabiej rozwinięci, czyli zacofani.

Sytuacja osiągnęła stan równowagi: mamy przystępne ceny gier, polskie wersje i niezły poziom wydawniczy. Mamy inteligentnych, rozwiniętych graczy z wysokimi wymaganiami i wyrobionym gustem. Mamy ambitnych wydawców pragnących jak najlepiej sprostać tym oczekiwaniom. Brakowało jeszcze dobrego pisma, które zjednoczyłoby rozproszone środowisko graczy. I to jest właśnie nasz zamiar: znów zebrać się pod wspólnym sztandarem. Z szacunkiem dla świetnej historii budujemy jeszcze lepszą przyszłość. Głęboko wierzę, iż na nowo rozpalamy ognisko, przy którym dla każdego wystarczy miejsca. Ten ogień płonie przecież w nas wszystkich i nic go nie zgasi.
Pragnę, aby deklaracja „czytam Top Secret" nadal oznaczała „należę do wyjątkowej wspólnoty ludzi podobnych do mnie". Każdy, kto poświęca się graniu, jest wybornym kompanem! My zaś pracujemy nie po to, by zapełniać drukiem kolorowe kartki, powielać, przyklejać płytki i rozsyłać do kiosków. Wznosimy świątynię, która przetrwa tysiące lat. Zbudujmy ją razem.



Bieda czy elegancka prostota? W 1991 roku Top Secret i tak był jednym z odważniej robionych polskich magazynów ilustrowanych. Nieważne, że uśmiechnięty klaun na okładce jest z zupełnie innej bajki, a kolory jak po wybuchu farbiarni. Treść liczyła się bardziej niż forma